
El Corte Inglés
MEGACONSOLAS
Nº 146 Febrero 2019
Los mejores jue
ANTHEM
Odisea espacial
Aventura fascinante con la mejor acción
Resident Evil 2
Remake de un clásico para PS4
Crackdown 3
El bombazo que viene de Xbox One
New Super Mario Bros. U Deluxe
La mayor diversión plataformera
Far Cry New Dawn | Ace Combat 7 | Jump Force | Kingdom Hearts 3 | Yo-Kai Watch 3 |


Corgi
LAS
Mascotas
DE LA REINA
MUY PRONTO
EN CINES
VAF
FILM
BELGA
BELGA
PRODUCTIONS
TRIPICTURES
WWW.TRIPICTURES.COM



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Carlos González,
Borja Santos Robledo
Galibo, Nexus

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002



Otro paso

El mundo del videojuego bebe de muchas fuentes artísticas y narrativas. Quizás el cine sea la más rica de ellas, probablemente porque antes se alimentó de gran parte de lo que también se nutre el ocio electrónico. Lo cierto es que con el séptimo arte existe una relación especial y en no pocas ocasiones uno se ha servido del otro y viceversa. En los efectos digitales, acaso el videojuego ha servido de avanzadilla para que grandes superproducciones de Hollywood llenaran la gran pantalla de fantásticos elementos, impensable hace unas décadas con solo la presencia de actores. En este sentido James Cameron y su "Avatar" abrieron la ventana a una dimensión fantástica donde explorar con todo tipo de avanzadas técnicas por ordenador, incluido un mayor desarrollo de las 3D. El director de cine, amante de los videojuegos, vuelve a estar detrás de un proyecto, "Alita: Ángel de combate", que puede nuevamente revolucionar el futuro de la forma de hacer películas y su maridaje con otras formas de hacer arte y de entretener, como hacen los videojuegos. La película está basada en un manga del genial Yukito Kishiro, pero detrás de su imaginativa historia de ciencia ficción me huele que hay horas de mucho teclado y joystick.
José María Fillol











El mundo contra ti

Days Gone

Acción salvaje y exploración por un mundo abierto plagado de infectados es lo que nos espera en esta aventura de supervivencia.

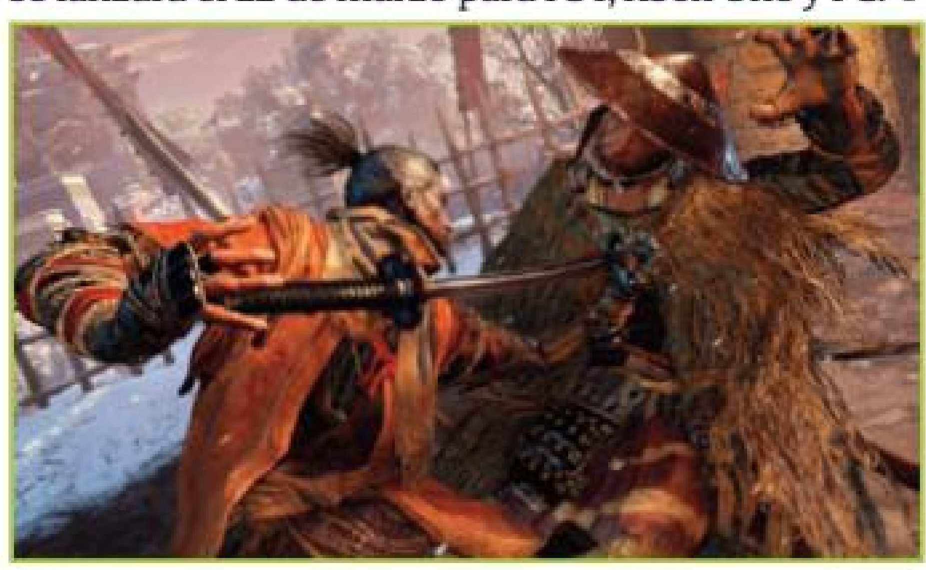
Es uno de los títulos más esperados del 2019. En concreto, «Days Gone» llegará en exclusiva para PS4 el 26 de abril de la mano de Sony Bend Studios, creadores de «Uncharted: El Abismo de Oro». Así, las expectativas son muy altas y argumentos hay. Empezando por un inquietante mundo abierto dividido en seis regiones por el que campan a sus anchas hordas de hambrientos "engendros", infectados por un virus, y en donde también nos toparemos con los "freakers", peligrosos grupos de humanos libres aún de la pandemia. A todos ellos deberás enfrentarte en la piel de un cazarrecompensas que recurrirá a un buen arsenal y a una imprescindible motocicleta, desde la que incluso podrás disparar mientras tiras millas y exploras el territorio. La tensión continua será la tónica en esta lucha por la supervivencia. Las misiones se verán afectadas por condiciones climáticas cambiantes y por la accidentada orografía. Y al paso de pueblos y campamentos habitados por enemigos, deberemos aplicarnos en una acción salvaje. Ojo, el juego prescinde de selector de dificultad y se jugará en un grado fijo. Vamos, un desafío total.

La sombra del guerrero

Sekiro Shadows Die Twice

Acción en tercera persona con elementos de rol nutren una aventura ambientada en el Japón feudal.

De los creadores de «Dark Souls» y «Bloodborne», nos llegará un nuevo y oscuro juego, cargado de elementos fantásticos y con un carismático protagonista que se desenvuelve en un sangriento y convulso Japón feudal. Desarrollado por el reconocido equipo de FromSoftware y publicado por Activision, «Sekiro: Shadows Die Twice» está dirigido por Hidetaka Miyazaki, y nos cuenta la historia de un guerrero cuya misión es rescatar a su joven amo y vengarse de su archienemigo. El juego se cimienta en la acción y en la aventura con elementos de RPG en tercera persona. Los combates se darán en circunstancias donde la estrategia y el sigilo tendrá su peso, al estilo de la mítica serie «Tenchu». Este título para un solo jugador se lanzará el 22 de marzo para PS4, Xbox One y PC.



La Lego Película 2

El videojuego

Tras la peli, el 29 de marzo se estrenará el videojuego en PS4, Xbox One y PC. Aventuras, acción, plataformas y mucho humor.



¡Todo es fabuloso! ¿Quién no recuerda el lema repetido en la divertidísima película protagonizada por un tipo corriente que se convierte en héroe inesperado en el mundo LEGO? Pues al rebufo del próximo estreno en cines de la secuela de "La LEGO Película", tendremos su réplica en videojuego. Y con la experiencia demostrada en anteriores adaptaciones cinematográficas al mundo de las consolas a cargo de TT Games, el juego que distribuirá Warner Bros. a buen seguro mantendrá la calidad de sus precedentes y con la creatividad, el humor y el entretenimiento por bandera. En las nuevas aventuras repetirán los 'protas' Emmet Brickowski y Supercool que, cómo no, deberán salvar el mundo Lego de nuevo. Otra vez... ¡Todo es fabuloso!

Breves |

The Occupation

El jugador debe reconducir el destino político y social de Reino Unido en esta aventura en primera persona, con la intriga y el suspense como sus principales bazas. Un thriller hecho videojuego, donde la carrera contrarreloj nos pone al límite en la piel de un periodista que debe averiguar cuál es el trasfondo de un atentado terrorista y las intenciones del gobierno de aplicar una ley que afecta a las libertades civiles de los ciudadanos. Un misterio que resolver en PS4, Xbox One y PC a partir del 5 de febrero.



Nubla 2: La ciudad en el centro del mundo

El estudio español Gammera Nest vuelve a aliarse con el Museo Thyssen-Bornemisza para dar forma a la segunda parte del exitoso «Nubla», cuya onírica historia basa sus escenarios en los cuadros de la institución. Desarrollado gracias al programa PlayStation Talents, las sensaciones que transmite esta colorida aventura gráfica para PS4 suponen una reinterpretación artística alternativa e interactiva que liga el entretenimiento con el aprendizaje. A través de la videoaventura y las plataformas se conocen obras y sus autores.





Simpático cine de animación para todos
Corgi *Las Mascotas de la Reina*
Una producción europea llena de encanto



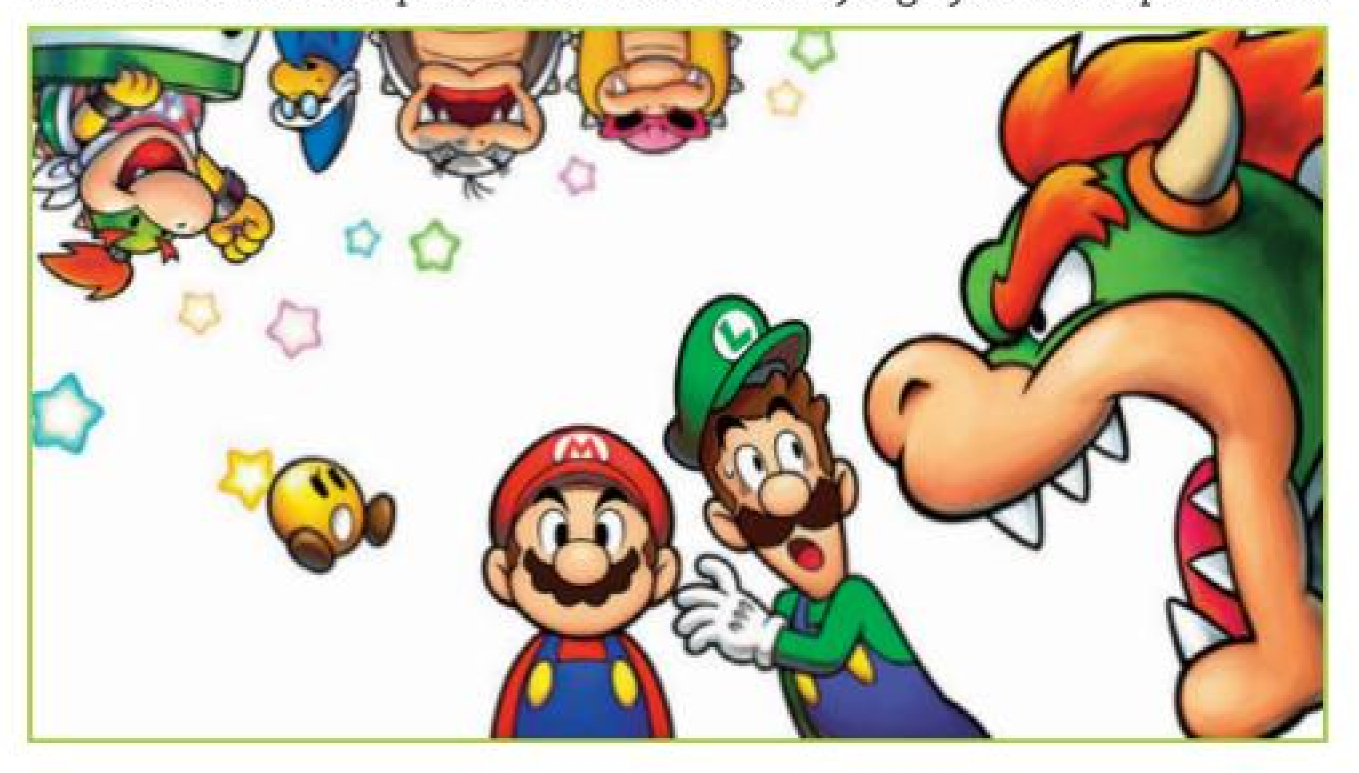
El 8 de marzo llega a los cines esta irresistible comedia animada sobre los perros preferidos de la realeza británica. Mucha diversión para paladares de todas las edades.

Los corgi, esos graciosos, elegantes y algo rechonchos (sobre todo, en la retaguardia) perretes que siempre han acompañado a Isabel II de Inglaterra en sus asuntos monárquicos, son los protagonistas de una de las películas de animación más traviesas, adorables y desenfadadas del año. Porque "Corgi: Las mascotas de la reina", aparte de lucir una calidad de animación a la altura de las mejores producciones de Hollywood, derrocha clase, descaro y algo de mala uva aplicada a la almidonada y curiosa vida palaciega. De hecho, el argumento se centra en Rex, el perro más querido de Su Majestad, quien un buen día pierde el rastro de su real dueña, encontrándose por casualidad con un clan de canes de distintas razas y personalidades. Ahí arranca su aventura, que le llevará a vivir peripecias de lo más saladas y cargadas de sorpresas.
La película está dirigida por el belga Ben Stassen, uno de los especialistas europeos en dibus más reputados, merced a títulos como "El hijo de Bigfoot", "Las aventuras de Sammy" o "Vamos a la Luna", primera producción de su género creada exclusivamente para cines 3D. En definitiva, una propuesta de lo más "cuca" y pinturera para toda la familia. Mejor que un salvapantallas de cachorritos, vamos.

Aliándonos con Bowser
Mario & Luigi
Las peripecias de Bowsy

Remake del clásico para Nintendo 3DS con perfecta adaptación de la jugabilidad, con remozado aspecto visual y una historia rebosante de simpatía.

Bajo el título completo «Mario & Luigi: Viaje al centro de Bowser + Las peripecias de Bowsy» encontraremos una rolera y divertida aventura de acción de Mario y Luigi. En realidad, se trata de un remake del éxito de Nintendo DS que renueva bríos en la doble pantalla de 3DS e incluye la nueva y estupenda modalidad "Peripecias de Bowsy". El gran atractivo argumental es que en esta ocasión los protagonistas se verán abocados a formar una extra alianza con Bowser para frenar una epidemia que está afectando a Reino Champiñón. Viviremos una aventura repleta de personajes estrambóticos, resolviendo puzles de todo tipo y luchando en emocionantes combates por turnos para derrotar al malvado Grácovitz. Con una traducción perfecta al castellano el juego ya está disponible.



Espectacular lavado de cara
Assasin's Creed 3
Remastered

La aventura americana de Connor será remozada visualmente para las consolas de nueva generación e incluirá todos los DLC del juego original..

La renovación en Ubisoft es norma. Donde mejor lo aplica es en su saga «Assassin's Creed». Si además, alguno de los capítulos de la serie todavía pueden dar más de sí, ¿por qué no presentarlo más reluciente? Pues dicho y hecho, en marcha ya «Assassin's Creed 3 Remastered», un fantástico extra incluido en el pase de temporada de «Assassin's Creed Odyssey», que será lanzado el próximo mes de marzo. A vueltas con las andanzas de Connor, metido hasta las cejas en la Guerra de Independencia de Estados Unidos, la aventura se beneficiará de un aumento de resolución para garantizar los 4K, de soporte para iluminación HDR, de un mayor nivel de detalle en texturas y de efectos de vídeo, entre otras grandes mejoras. El título incluirá todos los DLC lanzados en la versión de PS3, X360 y PC.





En tierra hostil
Metro Exodus

Criaturas mutantes vuelven a echar el aliento al jugador en lo nuevo de la serie «Metro». Vastos niveles no lineales, brillante inmersión postapocalíptica y poderío técnico son las claves.

Es el año 2036 y la tierra ha sido devastada por una guerra nuclear. Unos cuantos miles de supervivientes todavía se aferran a la existencia bajo las ruinas de Moscú, en los túneles del Metro. Al jugador le toca huir y liderar a un grupo de Spartan Rangers en un periplo increíble y en condiciones durísimas en busca de una nueva vida. Atrás habrá que dejar un ambiente altamente contaminado, criaturas monstruosas y una cruenta contienda civil.
«Metro Exodus» es un épico shooter en primera persona de 4A Games que combina combates mortales y sigilo con exploración y survival horror en un mundo envolvente. Como los dos anteriores títulos de la saga, «Metro 2033» y «Metro Last Light», tiene como fuente de inspiración las novelas superventas de Dmitri Glujovski.
Metidos a fondo en la acción, podremos personalizar nuestro arsenal de armas hechas a mano, y enfrentarnos a enemigos mutantes y humanos en emocionantes combates tácticos.
La atmósfera que respiremos tras la máscara de gas será angustiante en este mundo postapocalíptico, sobresaltado continuamente por horrores paranormales y ataques sorpresa. Un sandbox por tierras salvajes, donde lo bello y hostil generan una maridaje extraño y fascinante en inmensos niveles no lineales. Además, nuestras decisiones determinarán el destino de nuestros compañeros de viaje, a bordo de una locomotora de vapor ultramodificada. Una inmersión en el horror y en la esperanza que experimentaremos en PS4, Xbox One y PC desde el 15 de febrero.

¿Reglas..? Me río de Janeiro
Trópico 6
Estrategia y gestión en PC

La gestión de un enorme archipiélago es la nueva propuesta en la famosa franquicia, que volverá a territorio "pecero" con nuevas mecánicas de juego.

Kalypso vuelve con la famosa franquicia de gestión y estrategia en su sexta edición. En esta ocasión, y por primera vez en la serie, nos dedicaremos a gobernar un archipiélago. Lógicamente nuestras dotes como dictador y los discursos populistas serán las cualidades que impulsarán la construcción de edificios, puentes y túneles, aeropuertos, puertos, canalizaciones y todo tipo de infraestructuras. ¿Reglas? La especulación, of course. Eso sí bajo un carisma y liderazgo indiscutibles, mucho ingenio y olfato para la previsión. En conclusión, dotes de gestión necesarios para hacerse con las riendas de este particular simulador que introduce ahora nuevas opciones de transporte, la posibilidad de robar maravillas de otros países y variedad en la customización. El 29 de marzo es su lanzamiento.



Con nuevos y poderosos Devil Breaker
Devil May Cry 5
Liquidando demonios

Dante y Nero se lían la manta a la cabeza para cargarse a nuevos demonios en un espectáculo de acción dinámica y brutal con el sello «DMC».

Los poderes infernales vuelven a desencadenarse, esta vez en la ciudad de Red Grave y desde el 8 de marzo en PS4, Xone y PC. Nero, un joven cazador de demonios presto a frenar la invasión de los seres malignos, contará con la ayuda de Nico, quien le creará una serie de brazos mecánicos únicos, los Devil Breaker. Con estas sofisticadas armas, capaces de hacer ataques eléctricos y repeler proyectiles, unidos a los ataques melé con la espada Red Queen y a la eficacia de la pistola Red Rose, podremos sumergirnos en la acción brutal de estilo hack and slash en la nueva propuesta «Devil May Cry». Capcom vuelve a recurrir como protagonista al popular Dante e incluye nuevos enemigos, repotencia los gráficos a niveles extraordinarios y moderniza los postulados de la saga, aunque respetando su espíritu.





Historia espectacular

El argumento del filme arranca cuando un ciborg abandonado llamado Alita se despierta sin recordar quién es en un mundo futuro que no reconoce. El doctor Ido (encarnado por el doblemente oscarizado Christoph Waltz) rescata su alma de una mujer con un pasado extraordinario, por lo que la "resucita" en mitad de las peligrosas y corruptas calles de Iron City, cuyas "fuerzas vivas" querrán a toda costa controlar las increíbles habilidades de combate de Alita. El resultado es una mezcla entre "Metrópolis", "Ghost in the Shell" y "Terminator" sencillamente alucinante.

La película es el último eslabón a casi 30 años de legendarias historias manga centradas en la lucha de clases en un mundo postapocalíptico. Algo que también ha influido en los videojuegos radicalmente

Alita Ángel de combate
La ciberheroína más esperada

El 15 de febrero se estrena "Alita: Ángel de combate", la deseada y revolucionaria adaptación de los mangas de Yukito Kishiro. Con Robert Rodríguez a la dirección y James Cameron como coguionista, el espectáculo está servido.

Por fin toma tierra uno de los proyectos más anhelados para los amantes del anime, del cine y, por supuesto, de los videojuegos, influyendo decisivamente en el look futurista y las tácticas de combate venideros. Porque "Alita: Ángel de combate", aparte de suponer la vuelta a la primera línea del cineasta Robert Rodríguez ("Sin City") es todo un prodigio tecnológico que puede marcar un antes y un después, o al menos un punto y aparte, en el séptimo arte y en su imbricación con los efectos especiales considerados como un lenguaje cinematográfico y no una simple sesión de pirotecnia avanzada. Hay que recordar que el filme tuvo sus raíces en formato manga allá por 1990, de la mano maestra de Yukito Kishiro, con el título original de "GUNNM", un juego de palabras en japonés con las palabras "arma" y "sueño". El lanzamiento fue toda una conmoción en el país del sol naciente, y dio como fruto nueve tomos de culto, dedicados a desarrollar un alucinante mundo postapocalíptico donde la lucha de clases ha llevado a volver al antiguo sistema de castas: a nivel de suelo, en la montaña de basura, viven los pobres, en las alturas, en la ciudad flotante de Tiphares, viven los ricos. Pero allí abajo, entre la basura que arrojan desde Tiphares, un día, el cibermédico Daisuke Ido encuentra la cabeza y el pecho de una ciborg, reviviéndola y bautizándola en honor a su difunta gata: Alita (o Gally, de "Galatea", en japonés).

Gestación complicada

El cine no tardó en fijarse en este personaje fascinante, aunque sus primeras películas, bajo el título de "Battle Angel", fueron a parar directamente al videoclub. Una experiencia agridulce, aunque interesante, que hizo que Kishiro volviera a su formato original con mangas afluentes como "Last Order" y "Mars Chronicle", que entre los dos suman nada menos que 24 volúmenes. Pero James Cameron se enamoró del proyecto de "Alita" desde principios de siglo XXI, gracias a la pasión compartida por Guillermo del Toro. Años más tarde intervendría Robert Rodríguez, aprovechando el guión y enfoque del guión escrito por Cameron. Y ahora, tras múltiples avatares y polémicas (agrandar hasta límites estratosféricos los ojos de la prota Rosa Salazar, dudas a la hora de elegir la fecha de estreno...), ya tenemos ración de "Alita" para San Valentín. ¡Albricias!

Con un aspecto visual apabullante y una historia épica, el filme de 20th Century Fox supone un punto de inflexión en el género de ciencia-ficción, logrando un look y unas escenas de combate irresistibles

Alita jugona

El mundo de los videojuegos también sobrevoló brevemente a Alita: en concreto, en 1998 se lanzó en Japón «Gunnm: Martian Memory», título para PSOne desarrollado por la efímera Yukito Products en forma de juego de rol con batallas por turno con bastantes reminiscencias con «Final Fantasy VII». El resultado no fue todo lo esperado, ni siquiera en el mundo oriental, por lo que ha pasado a convertirse en un objeto de coleccionista sólo para los fans más acérrimos de Alita. Eso sí, considerando lo jugones que son Rodríguez y Cameron, igual tiene una segunda oportunidad.

El guión de James Cameron y Laeta Kalogridis se basa en la novela gráfica Manga de la serie 'GUNNM' de Yukito Kishiro.

El anime se anima

Muchos años después de "Akira", Hollywood opta por fijarse en el universo anime para una superproducción. Algo que le honra, sobre todo por el tibio resultado de adaptaciones recientes como "Death Note", de Adam Wingard, o "Ghost in the Shell", con Scarlett Johansson de protagonista. Eso sí, la maestría de los efectos especiales y los nombres implicados en "Alita: Ángel de combate" dan que pensar que ésta puede ser la definitiva.

ANTHEM

EA / Acción, Aventura
Febrero /16+
www.ea.com/anthem

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



Alabarda, al alba

Una de las claves de «ANTHEM» consiste en controlar y dominar los poderes de nuestra Alabarda, que aumentarán en cada misión, por lo que podremos acceder a un buen número de habilidades y herramientas letales. Otra cosa a tener en cuenta es que las Alabardas, las armas y la equipación se pueden personalizar en gran medida. A medida que subamos de rango y derrotemos poderosos enemigos, acumularemos botín y completaremos hitos en el juego, desbloqueando asombrosas opciones de personalización que convertirán a nuestras Alabardas en testimonios de nuestra habilidad y nuestros logros.









Exploración del terreno

Otra clave esencial consiste en la capacidad de peinar el terreno alucinante y hostil al que nos enfrentaremos. Gracias al motor Frostbite de EA descubriremos un mundo visualmente espectacular, en continua evolución y abierto. «ANTHEM» se presenta repleto de peligros y enemigos impredecibles, junto a bellos entornos. Además, con el servicio online del juego, los escenarios cambiarán y crecerán con el tiempo, presentando nuevas historias, desafíos y eventos catastróficos. Un mundo bello y letal que nos desafiará estratégicamente con cada nueva expedición.

La ciencia-ficción combativa llega al súmmun con este viaje alucinante a un mundo plagado de secretos y peligros de la mano maestra de BioWare.



Uno de los juegos más esperados de este primer trimestre del año llega de la mano de EA y BioWare, creadores de «Mass Effect» y «Dragon Age», entre otras maravillas.

En «ANTHEM» experimentaremos una alucinante acción cooperativa RPG en un mundo nuevo y misterioso, un mundo abandonado y sin terminar por los dioses, donde una facción sombría amenaza a toda la humanidad y lo único que se interpone entre estos villanos y la antigua tecnología que codician son los Libranceros. Esto es, una pieza de ciencia-ficción de madera noble en la que tendremos que unirnos a otros tres jugadores y entrar en nuestra Alabarda: unos exotrajes de alta tecnología, hechos a mano y con todo tipo de equipaciones de combate. Aparte, también tendremos que explorar vastas ruinas, luchar contra enemigos mortales y reclamar artefactos de otro mundo.

Estamos, ante un juego ambicioso y con una atmósfera muy especial que combina la lucha más vanguardista con la épica bella y monstruosa de dioses primigenios, criaturas mitológicas y escenarios legendarios. BioWare logra un entramado gráfico sugerente y lleno de detalles y peligros, hasta convertir al corazón de «ANTHEM» en toda una experiencia social conectada en la que tendremos que formar equipo con otros tres jugadores en aventuras cooperativas que recompensan el trabajo en comandita y la habilidad individual. La elección de la Alabarda de cada jugador determinará su contribución y su papel estratégico en el grupo, por lo que deberemos participar en una expedición o abandonar un contrato para llamar a amigos y ayudarles con retos difíciles.

> Con nuestros exoesqueletos podremos acabar con enemigos en mitad de un universo de dioses y monstruos genialmente creado

Aunque el juego posee una belleza sin tacha, no hay que olvidar que estamos ante un título de acción pura y dura. Cada vez que entremos al mundo como Librancero, accederemos a nuestra colección de armas y seleccionaremos una poderosa Alabarda, armadura diseñada para proporcionar a su piloto increíbles capacidades ofensivas y defensivas. Algo que nos permitirá movernos a una velocidad increíble, surcar los cielos o recorrer las profundidades acuáticas. A medida que juguemos, tendremos constantemente la oportunidad de progresar tanto en nuestras propias habilidades como piloto, como en las capacidades de combate y travesía de nuestras Alabardas. En definitiva, un juego espectacular y divertido para los amantes de la ciencia-ficción y el combate.



«ANTHEM» es una experiencia social en la que podremos forma parte de un equipo de cuatro jugadores, cada uno con capacidad de determinar su papel dentro del mismo. A medida que exploremos el terreno, descubriremos una apasionante historia llena de personajes únicos y memorables, que harán evolucionar la narrativa de forma impecable.

Guía de juego

Dentro de lo que cabe, y a pesar de su aparente aparatosidad, estamos ante un juego sencillo, directo y de manejo nada difícil, siempre que conozcamos al dedillo las funciones de nuestra Alabarda y vayamos con pies de plomo por el terreno. Lo mejor es tener dicha Alabarda en estado de alerta a cada momento, teniendo en cuenta que podremos equiparnos con cuatro diferentes, que conta-



rán con atributos distintos, permitiendo cumplir diferentes roles dentro del grupo. Esto hará que cada tipo de armadura otorgue diversas habilidades enfocadas al ataque, a sanar al grupo, a potenciarlo o a ayudar en tareas defensivas. Por ejemplo, la Alabarda Coloso nos transformará en un tanque implacable en el cuerpo a cuerpo y con una gran capacidad de ataque. La Alabarda Comando es un exoesqueleto versátil y multiusos, pensado para diferentes tareas y situaciones, mientras que la Interceptor está pensada para la velocidad, ideal para realizar incursiones y ataques rápidos. Completa el combo la Tormenta, llena de electricidad para dejar a nuestros enemigos pajaritos.





Jump Force

Bandai Namco | Lucha, acción
15 de febrero 2019 | 12+
https://es.bandainamcoent.eu/

Al ataque

Las opciones de ataque son también intachables, desde los más famosos (Gokú y sus Kame-Hame-Ha o Genkidama, Seiya con el Meteoro Pegasus o Naruto con su brutal Rasengan) hasta los más novedosos. Su manejo es sencillo, accionándose con R2 y con los botones de acción hasta lograr unas series de combos de enorme espectacularidad. Además, nuestros personajes irán evolucionando en plena batalla, por lo que la cantidad de opciones ofensivas (y defensivas) es enorme. Y nada de apretar botones al tuntún, porque la estrategia y las tácticas de ventaja de cada equipo son fundamentales.

Diseño profundo

Otro de los aspectos más destacados del juego radica en su diseño, que combina la vanguardia con el respecto a la estética anime más tradicional. Esto es: unos gráficos completamente 3D con un toque hiperrealista que puede chocar a los más puristas pero que logra que los combates tengan una profundidad de campo y una exuberancia de efectos especiales y coreografías realmente notables. Es cierto que la naturaleza comiquera original se ha dejado al margen, pero la transición a la consola requiere ciertos ajustes que inciden positivamente en el desarrollo del juego.



Los fans del manga peleón disfrutarán con este título que enfrenta a los cracks de Dragon Ball, Naruto, Caballeros del Zodiaco y de muchas más sagas.

De la mano de Bandai Namco, los guerreros más famosos del mundo lucharán por ver quién ostenta el cetro definitivo. La ocasión se presenta con la excusa de celebrar el 50 aniversario de la famosa revista Shūkan Shōnen Jump, lo que le sirve a «Jump Force» para aprovechar al máximo las últimas tecnologías para dar vida a sus personajes con un diseño realista jamás visto hasta la fecha. Así, tenemos un entorno único que combina Jump World y el mundo real, una alianza "bigger than life" de los héroes de manga más poderosos de «Dragon Ball», «One Piece», «Naruto» y muchos más, y unos gráficos realistas que dan vida a los personajes del manga como nunca antes. Una reunión histórica.

Todo ello, con un modo historia que nos permite meternos en harina a las primeras de cambio: una repentina fusión del mundo de la Jump y del mundo real ha provocado el caos en toda la Tierra, con unos villanos invasores que dejan un rastro de destrucción y pánico a su paso. Para hacer frente a esta nueva amenaza, el director Glover monta un nuevo equipo de héroes con los luchadores más poderosos de todo el universo manga: la Jump Force.

Los jugadores podrán crear a su propio héroe, así como personalizar su aspecto y sus movimientos con diferentes elementos de todas las franquicias de manga que existen, y unirse a la Jump Force para ayudarla a detener a los villanos. Una lucha en la que tendemos que dominar un buen número de habilidades y objetos mágicos, como el libro de ónice, un poderoso dispositivo que tiene bastante que ver con esta fusión de mundos.

Personajes a tutiplén con sus ataques de gala, escenarios espectaculares y multitud de detalles y guiños para delicia de los fans

Uno de los factores cruciales del juego son sus escenarios, que nos presentan un abanico alucinante de lugares en los que desarrollar nuestras batallas, como Nueva York, Hong Kong o una cordillera nevada de lo más bucólica. También los gráficos propiamente dichos de los luchadores son de impresión, con texturas y un nivel de expresividad facial de lo más conseguidos. Evidentemente, los fans tienen una importancia preponderante en un juego como este, por lo que se ha mimado cada detalle para contentarlos, desde la lista de personajes hasta las voces en japonés, que incluso son las mismas que las de sus respectivos animes. Ahí queda eso.

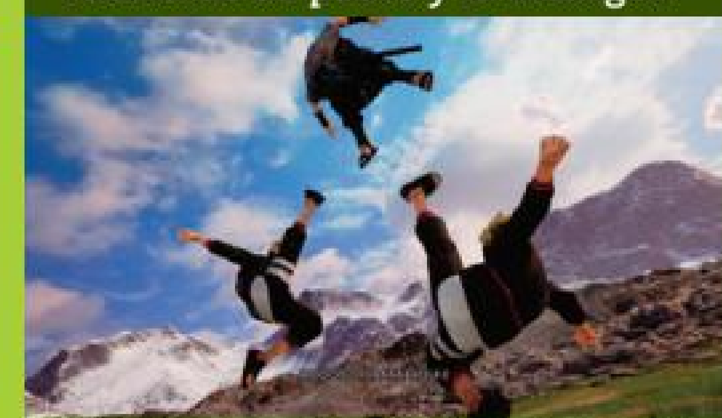
Variadas opciones de combate, muchos trofeos y sorpresas y un ambiente eléctrico lleno de adrenalina le dan caché extra a un juego esperado.



Como se puede apreciar, la potencia gráfica del juego es una de sus bazas: cada detalle, señal o marca y cada mechón de pelo (algo muy a tener en cuenta en la iconografía nipona, como sabemos) ha sido cuidado al máximo para hacer que los combate rayen a niveles estratosféricos. Y, la verdad, el lifting 3D les queda que ni pintado a estrellones y secundarios....

Luchadores a tutiplén

Desde luego, la principal baza del juego es su impresionante nómina de luchadores, que hará salivar a los fans del género. Así, podremos disfrutar de cracks como Asta («Black Clover») y su espada antimagia única, de Trunks («Dragon Ball»), el hijo de Vegeta y Bulma que ha heredado la increíble fuerza de su padre y la inteligen-



cia de su madre, de Boa Hancock («One Piece»), la fiera capitana de los Kuja y la única chica del Shichibukai o de Renji Abarai («Bleach»), un espadachín con muchísimo talento. Aparte, también tendremos en liza a personajes legendarios como Goku, Vegeta, Freezer, Cell o Piccolo (de «Dragon Ball»), Naruto Uzumaki o Sasuke Uchiha («Naruto»), Luffy, Zoro, Sanji o Sabo («One Piece»), Yugi («Yu-Gi-Oh!»), los Caballeros del Zodiaco Seiya y Shiryu, Kenshiro de «El Puño de la Estrella del Norte» o los personajes originales de Akira Toriyama como Glover, Kane, Navigator y Galena. En fin, un conjunto de gladiadores impresionante, todos ellos con sus poderes al máximo.



Crackdown 3

Tras años de desarrollo y numerosos retrasos, Microsoft ha confirmado que «Crackdown 3» se pondrá a la venta el 15 de febrero. Y si eres suscriptor de Game Pass, no tendrás que pagar nada por tener el juego.

Microsoft | Acción
15 febrero 2019 | 18+
https://xbox.com



Si te parece que ha pasado una eternidad desde la última vez que jugaste a «Crackdown» es porque de verdad ha pasado una eternidad. Para ser concretos, nueve años. Este capítulo mantiene la jugabilidad y ambientación de los anteriores «Crackdown»: una ciudad inmensa, numerosos grupos que luchan por el control de la misma, y una serie de misiones para acabar con los jefes de cada banda. Solo que ahora la destrucción cobra un protagonismo mucho mayor. Nada más comenzar te metes en la piel de un superpolicía con un exoesqueleto y armas futuristas que te convertirán en un personaje más poderoso que algunos superhéroes. Tu objetivo principal es patrullar las calles e ir eligiendo misiones que eliminen las amenazas para los residentes en New Providence, el escenario principal del juego. El formato básico es de "vieja escuela", ya que tendremos que explorar diferentes áreas igual que sucede en el último «Homefront» o en «Mafia 3», solo que con un tono bastante más ligero. Cada banda aparece señalada en el mapa con un color, controlando vecindarios enteros, y para terminar con su dominio hay que meterse en tiroteos contra ellos, eliminando hasta el último integrante y también sus guaridas. Como estrategia adicional, podemos llamar la atención de los jefes ha-





Gráficos en la nube

Optimizado como está para Xbox One X, «Crackdown 3» es uno de los pioneros en apoyarse en el poder de la nube para la gestión de sus gráficos. Concretamente en el sistema conocido como Azure, que ayuda a calcular todas las variables que intervienen en la destructibilidad del mundo, unos procesos que no se pueden realizar con el hardware de Xbox One por falta de potencia. De hecho este fue uno de los motivos principales del retraso del juego, tiempo que según los desarrolladores se aprovechó para dotarlo de un modo historia más profundo.



Daños colaterales

La demolición de los escenarios es una parte fundamental. Ya sea porque saltamos desde un rascacielos hasta el suelo, causando un impacto devastador en nuestro alrededor, o conduciendo un coche hacia la línea enemiga, los destrozos no solo son un añadido estético sino que nos obligan a replantear la estrategia. Armas como la escopeta o el rifle de asalto no serán suficientes para horadar el mapa, pero hay unas cuantas superarmas distribuidas por el escenario. Eso sí, tienen tanto poder destructivo que pueden causar más daños de lo pretendido. Por ejemplo, el lanzador de "agujeros negros", que emite una bola que absorbe y destruye todos los objetos cercanos.

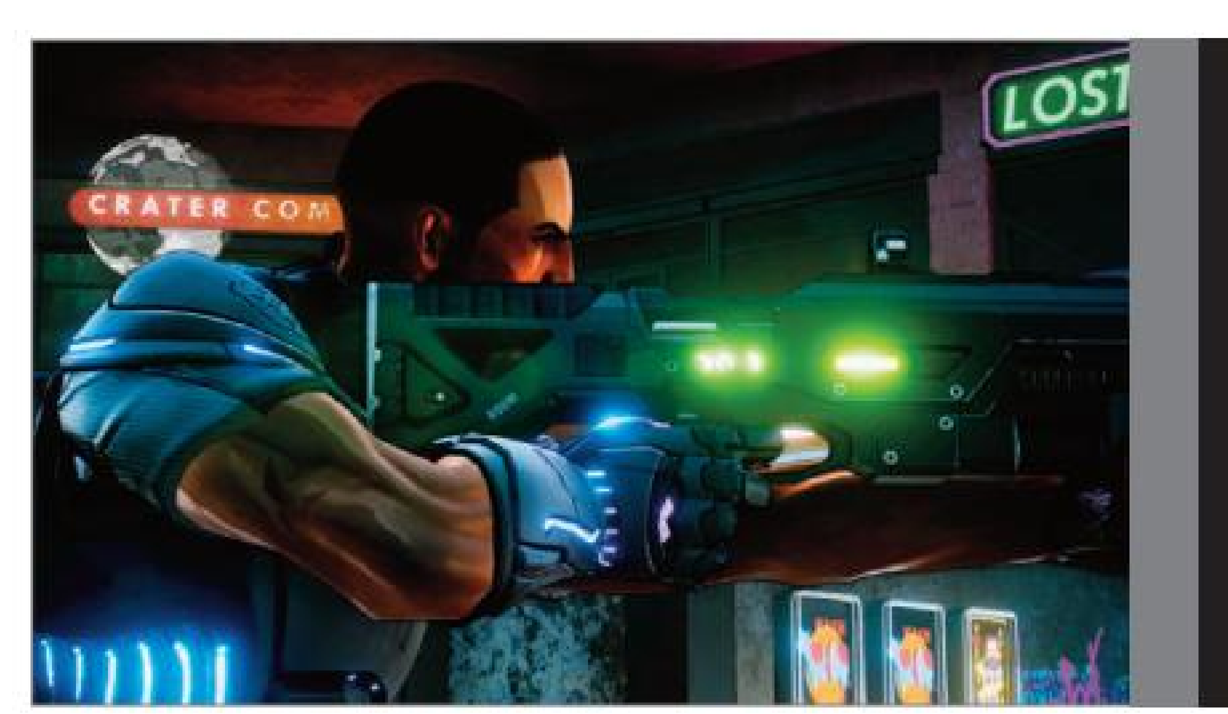
ciendo saltar por los aires instalaciones y elementos relacionados con cada pandilla, provocando una represalia que puede ocurrir en cualquier instante. El estilo visual mantiene la estética desenfadada de los episodios precedentes en la franquicia, pero con una complejidad palpable en las explosiones y la cantidad de elementos en movimiento simultáneo. Resulta impactante ver los efectos de la destrucción sobre el escenario, con rascacielos haciéndose añicos frente a nuestros ojos. Las animaciones, sin embargo, no son especialmente mejores que las de el capítulo anterior, lanzado hace nueve años para Xbox 360. Es verdad que el estilo no se presta a un tratamiento muy realista de la acción, pero un avance en este aspecto desde luego tampoco nos habría parecido mal.

Para mejorar nuestras habilidades tenemos el mismo sistema de avance que en títulos anteriores: cuando nos deshagamos de nuestros enemigos o descubramos escondrijos repartidos por la ciudad, se nos recompensará con orbes que pueden incrementar la agilidad, fortaleza o reflejos al volante. Además, dependiendo de nuestras acciones estaremos evaluados por un sistema de reputación que alterará el comportamiento de las facciones en función de nuestros actos.



Nunca habrás visto este nivel de destrucción en los escenarios, y en 4K se disfruta muchísimo de la apariencia de cómic que tiene

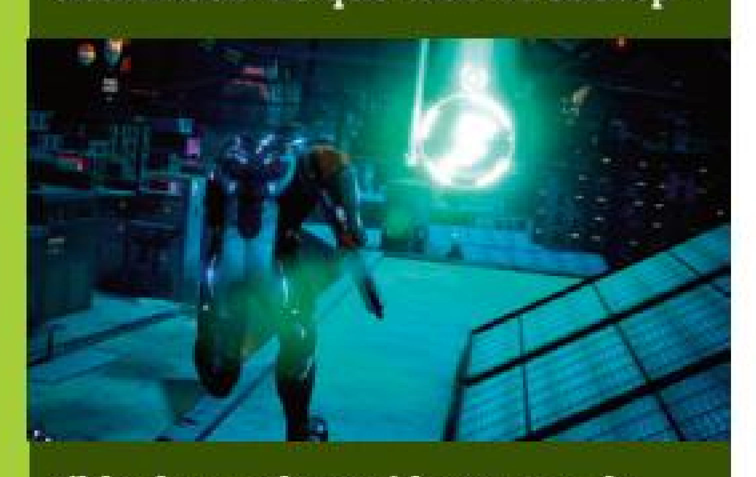
Los que temían que «Crackdown 3» no iba a llegar se equivocaban, pero los que esperaban una gran revolución en este título también. Si te acuerdas y te gustaba cómo eran los anteriores capítulos, este lo vas a disfrutar como un enano.



En «Crackdown 3» encontraremos ricas particularidades en su jugabilidad. Por ejemplo, hay que tener en cuenta que somos agentes de la ley, y si por accidente mandamos un monorail en hora punta contra una calle muy concurrida, pues lo más seguro es que no le haga mucha gracia a tus compañeros en las fuerzas del orden. De hecho, pondrán un aviso para perseguirte y dispararte en cuanto te vean, al igual de como sucede con las estrellas de «Grand Theft Auto».

A destruir todo

En el modo historia, que se puede jugar también en cooperativo, la mecánica es bien sencilla: ir a una zona concreta del mapa y destruir los objetivos sin causar demasiado daño a los ciudadanos. El multijugador, sin embargo, sí tiene algo más de chicha: compitiendo por equipos, los jugadores tienen que eliminar al equipo contrario en los gigantescos escenarios, con la particularidad de que todo es suscep-



tible de ser destruido. Y cuando lees todo, es absolutamente todo. Conocido como Wrecking Zone, en este modo los creadores han tenido que reimagina el típico shooter con coberturas, porque sabiendo que en ningún lugar estás seguro, el estilo de juego cambia completamente.

Salvando las distancias, y sabiendo que se trata de un género distinto, la velocidad de las partidas nos recuerda a «Fortnite». El battle royale de Epic Games también comparte estética con «Crackdown», aunque se trata más de construir que de derribar. No sabemos si el título exclusivo de Microsoft apuntará a los esports, lo que por ahora es seguro es que jugar contra otros usuarios será frenético.



Yo-Kai Watch 3

Los diablillos más traviesos que habitan 3DS se multiplican en esta nueva aventura en la que conoceremos otra protagonista y un sistema de combate de rechupete.

Los famosos diablillos de la franquicia «Yo-Kai-Watch» vuelven a hacer de las suyas en esta nueva y divertida aventura. Recordemos que los hay buenos y otros más traviesos que debemos capturar con la ayuda de nuestro amigo Nathan y un reloj especial, ahora repotenciado y rebautizado como Yo-kai Watch Modelo U. En el camino de esta edición tendremos más colaboración y esta vez la acción no sólo se desarrolla en un ambiente nipón, sino que alterna con Estados Unidos dándole un plus internacional a la historia y mayor profundidad. Mientras el protagonista, acompañado de sus inseparables amigos Jibanyan y Whisper, debe resolver en San Peanutsburgo una serie de misterios relacionados con la presencia de ovnis; en Floridablanca conoceremos y manejaremos a Valeria Luna, una loquita de la ciencia ficción que nos desvelará la historia de Usapyon, un Yo-kai con ínfulas de vaquero espacial.

La acción se desdobla en dos lugares distintos y se suma otra protagonista para resolver misterios

La alternancia jugable permite a los fans explorar entornos diseñados con gran belleza, así como trabar amistad con más de 600 nuevos Yo-kai. Sobresale el nuevo sistema de combate, el más emocionante y táctico de la serie hasta la fecha. Los jugadores podrán colocar libremente a sus tres Yo-kai sobre un remozado tablero con cuadrículas y utilizar novedosos ataques. Si posiciona a una unidad delante de otra, implica defensa, y si las sitúa en paralelo, potencia la capacidad ofensiva. Mientras la lucha se produce, aparecen peligros múltiples que implican decisiones rápidas.
Si a todo esto sumamos un montón de misiones, minijuegos variados y mucha conversación con infinidad de personajes, la chicha y el entretenimiento están asegurados.



Puedes navegar rápidos con Nathan y amigos mientras exploramos nuevas zonas. Eso sí, también toparte con todo tipo de obstáculos y Yo-kais con ganas de dañar tu embarcación. Tampoco faltan minijuegos: desde carreras de bici a curiosas competiciones de comilonas de sushi.

Nintendo | Rol, aventura
Diciembre | 7+
www.nintendo.es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6







Para todos

Del folclore japonés proviene la inspiración y los "yokai". De la mano de estos simpáticos y traviesos espíritus encontramos un juego especialmente adecuado para los niños, por su con-



fección y la imaginativa propuesta. Pero igualmente resultará atractivo para quienes deseen una aventura agradable, cómica y con posibilidades para explotar las funcionalidades de la consola Nintendo 3DS, por ejemplo, la giroscópica, y disfrutar de increíbles detalles gráficos y de escenarios, rebosantes de color, gracia y buen gusto. Todos son bienvenidos al mundo Yo-kai.





NINTENDO SWITCH
LA CONSOLA DE SOBREMESA QUE TE ACOMPAÑA A DONDE VAYAS
Nintendo
3
www.pegi.info
New SUPER MARIO BROS.U DELUXE
© 2012 - 2018 Nintendo
DOS JUEGOS EN UNO
164 escenarios de
New SUPER MARIO BROS.U
y
New SUPER LUIGI U
MEGACONSOLAS SORTEA 5 JUEGOS
para NINTENDO SWITCH
¡SORTEO!
5 JUEGOS
NEW SUPER MARIO BROS. U DELUXE
REF: JUEGO MARIO
Envía este cupón a:
MEGACONSOLAS
C/José Abascal 57, 5ºB
28003 – Madrid
CON TU NOMBRE Y DIRECCIÓN
Bases del Sorteo en https://www.facebook.com/ClubMegaconsolas/

New Super Mario Bros. U

Nintendo Switch acoge en sus brazos esta aventura plataformera de hechuras clásicas en la que tendremos que guiar a Mario, Luigi y compañía de las garras de Bowser. La misma diversión de siempre, como nunca.

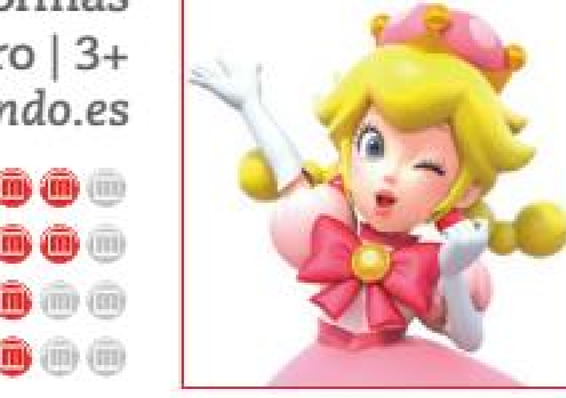
El universo mariófilo nunca deja de expandirse, como sabemos perfectamente. Bien innovando y revolucionando géneros como las plataformas o la aventura gráfica, bien reciclando fantásticamente su incomparable legado consiguiendo que un clásico luzca novedoso y espectacular. Tal es el caso de «New Super Mario Bros. U Deluxe», un título que ya nos dio muchas alegrías en Wii U y que en formato Switch recupera la esencia más gloriosa de la saga, con decenas de niveles en 2D con gozoso desplazamiento lateral. El argumento es sencillo, tan solo una premisa para dar rienda suelta a la diversión más desenfrenada: Bowser, Bowsy y los esbirros de Bowser se han adueñado del castillo de Peach, y han desterrado a Mario y sus amigos a los confines del Reino Champiñón. Por tanto, tendremos que pararles los pies y recuperar a nuestros héroes a lo largo y ancho de océanos, desiertos, pantanos y llanuras nevadas, para que regresen a casa sanos y salvos. Puro ADN Mario, desde luego.

A lo largo y ancho de más de 160 niveles, llenos del salero y el diseño inconfundiblemente plataformero de la casa, nos encontraremos con infinidades de modos de juego, obstáculos, pruebas y docenas desafíos que nos harán poner a prueba nuestras habilidades. Los retos han sido diseñados para jugadores de cualquier nivel lo que demuestra que este juego es tanto para neófitos como para veteranos. Así, tendremos que acelerar para llegar a la meta lo antes posible en el modo Contrarreloj, coger todas las monedas en el modo Monedas o esforzarnos para mantenerte

Nintendo | Plataformas
Enero | 3+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad









Entre amigos

Uno de los logros de este juego es hacer que nos sintamos como en nuestra propia casa, rodeados



de viejos amigos, empezando por el trío de ases Mario, Luigi y Toad. Pero, por si no bastaran, también se unirán a la fiesta dos grergarios que van a dar mucho juego: Caco Gazapo y Toadette. Caco Gazapo es inmune a los ataques enemigos, cosa que puede resultar muy práctica. Y si Toadette se equipa con una Super Crown, se transforma en Peachette, quien puede ejecutar saltos aéreos, descender suavemente si cae por los aires, y saltar para salir de los pozos en los que caiga. De lujo.



Luigi superstar

Un detallazo del juego es que también incluye «New Super Luigi U», con mejor aspecto que nunca y que nos permite disfrutar del primer papel protagonista de Luigi en un título de aventuras y plataformas. Esto es, un juego para su lucimiento estelar, compuesto por un puñado de niveles que incluyen retos mucho mayores y en los que contaremos con menos tiempo del habitual para resolverlos, pues el reloj marcará directamente 100. Así que tendremos que esforzarnos al máximo para alcanzar el banderín antes de que acabe la cuenta atrás.



Como vemos en la imagen, el look retro se ha respetado a rajatabla en esta estrega, principalmente en los niveles protagonizados en exclusiva por Luigi, más saltarines, corredores y complicadillos que nunca. Plataformas traicioneras, monedas de oro debajo de las piedras y muchas trampas en cada esquina definen la esencia de un juego, o de una dupla jugona, de lo más entretenida y que harán diana en el corazoncito vintage del fan de los dicharacheros hermanitos.

en el aire saltando sobre los enemigos en el modo 1UP. No solo eso: en el modo Otros, por ejemplo, tendremos que cumplir condiciones específicas para avanzar en la aventura, como completar un nivel sin tocar a los enemigos, las monedas o las balas de cañón.

Más de 160 niveles en delicioso 2D, jugabilidad "made in Switch" y muchas novedades y herramientas de estrenos hacen de este título un dechado de colorido, diversión y familiaridad

También tendremos las partidas Turbo, geniales para sacar el jugo a los Joy-Con, ya que hasta cuatro amigos pueden enfrentarse a tres niveles de desplazamiento automático seguidos y correr a toda pastilla para llegar a la meta lo antes posible. Por último, la Caza de monedas sacará a relucir nuestra vena competitiva más fiera, plantándoles cara a familiares y amigos, y acelerando para hacernos con el oro en este modo multijugador. La tajada personalizadora también estará presente, ya que podremos editar los niveles colocando las monedas y las monedas estrella a nuestro capricho. Unos gráficos sensacionales, llenos de sabor vintage aunque también repletos de hallazgos visuales de última generación, una banda sonora tan cascabelera y calipso como en las mejores entregas de la saga y muchas sorpresas para todos hacen de este título una bandeja de diversión repleta de sabrosos canapés para tragárselo en plan atracón o degustándolos uno a uno.

Guía de juego

Está bastante claro que este juego está pensado y repensado para el goce de toda la familia. Su salto a Nintendo Switch le ha venido de rechupete, ya que las diversas y consabidas opciones de juego "estático" y portátil de la consola híbrida de Nintendo se ajustan como anillo al dedo a sus características. Pero ojo porque tampoco se puede decir que esté "chupao". Algunos niveles y de-



safíos requerirán de todos nuestros sentidos y reflejos al máximo rendimiento. Por suerte, aquí nos echarán un cable los potenciadores, un buen puñado de ayuditas como, por ejemplo, poder cabalgar a lomos de Yoshi y utilizar su lengua para engullir frutas y enemigos, aparte de alcanzar lugares indómitos gracias a su súpersalto. Además, sus bebés Yoshi también están al quite: Globo para elevarnos por el cielo agitando el mando, Burbujas para atrapar a los enemigos con un buen soplido, o Yoshiluz para iluminar cualquier rincón del Reino Champiñón. Y todo, con mucha monería y ricura, of course.



Travis Strikes Again
No More Heroes

El pendenciero y cool héroe perpetrado por Suda 51, vuelve con la katana afilada para decapitar a todo bug "viviente" en un título que homenajea la cultura del videojuego.

Estamos ante un juego particular, marcado por el sello genuino del extravagante Suda 51. Esto significa de que «Travis Strikes Again» no es un juego como los demás, en cualquiera de los casos es muy diferente y experimental, donde encontramos un personal y hasta surrealista homenaje a la cultura del videojuego desde lo que pretende ser, un spin off (que no secuela) de «No More Heroes». Así, el usuario encontrará en un mismo cartucho un conjunto de experiencias jugables para dar rienda suelta a la visceralidad chulesca de su protagonista. Beam Katana en mano, Travis Touchdown ya nos lo hizo pasar en grande con Wii y en esta aventura metajugona para Nintendo Switch vuelve a hacer lo propio cuando es absorbido por una consola legendaria: la Death Drive Mk II. Para que esta funcione será necesario recuperar las Death Balls. Dentro de nuestra misión nos encontraremos con diversos retos

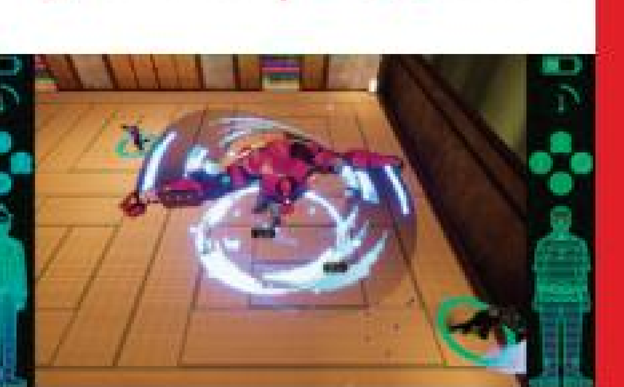
> Masacres al por mayor, horas de juego al límite, mucho humor negro y toneladas de estilo fashion

en forma de juegos de acción, de carreras, de puzles… Un total de siete géneros diferentes unen sus fuerzas, mientras hacemos un recorrido nostálgico por los clásicos de los 80 y 90, hasta llegar a la era de los 32 bits. Con el pendenciero y cool Travis deberemos eliminar hasta el último de los bugs (errores de programación) que encuentra en su camino y que afectan al entorno del juego. La escalada desenfrenada de acción y decapitaciones nos espera. De lo más divertido es el multijugador cooperativo, donde podremos formar equipo con el único e irrepetible Badman.

Otros modos de juego, humor por arrobas y litros de estilo fashion convierten este título en un caramelo para los jugones sin prejuicios.

Nintendo | Aventura, acción
Enero | 16+
www.nintendo.es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6





Cooperativo a dos

Dos jugadores pueden darse cita en la misma consola para disfrutar de la acción y la diversión de esta experiencia metajugona. El trabajo a dos, katana en mano, nos hará progresar



más rápido, obtener mayores victorias frente a los jefes y obtener más coleccionables y dinerito.

Si preferimos la fiesta por nuestra cuenta, en Adventure Mode encontaremos una nueva historia para que podamos seguir las evoluciones de nuestro héroe y de una fauna realmente estrafalaria de personajes invitados, con el sello creativo de Suda 51.





Marcado por el estilo cool y ciberpunk de Travis Touchdown, realizaremos un viaje en el tiempo donde se homenajea la cultura del videojuego. Niveles con puzles, exploración o conducción nos recordarán la época jugona de los 80 y 90, hasta la era de los 32 bits.

God Eater 3

Una de las sagas de acción y rol más originales e impactantes llega a su tercera entrega. Mucha batalla celestial y un escenario memorable definen este etiqueta negra.

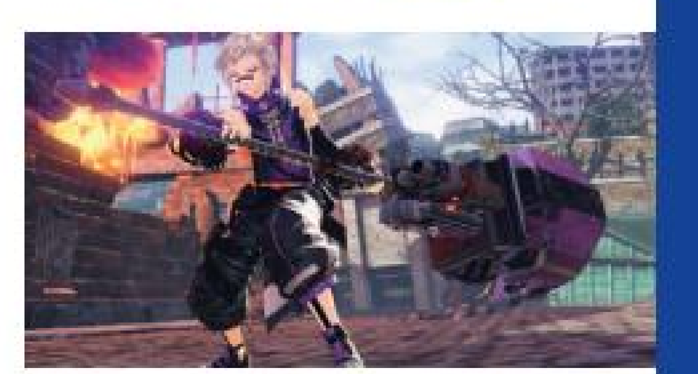
Hace casi una década, la PSP recibió una inesperada recarga de adrenalina y "japonismo" del bueno servido en bandeja de plata por Namco Bandai. Se trataba de «God Eater», un juego que fue comparado con un «Monster Hunter» de bolsillo, algo que se reafirmó en su secuela, que brilló para la PSVita. Ahora, liquidado prácticamente el mercado portátil "no Nintendo", la saga vuelve a revivir en la PS4, con el subidón gráfico y tecnológico correspondiente, aunque la sencilla y adictiva jugabilidad del original se mantiene igual de lozana. Así, nos topamos con un clásico ejemplo de acción "rolera" que nos presenta un escenario apocalíptico en el que solo queda un rayo de esperanza para la humanidad: tras desarrollar las famosas "armas celestiales", armas vivas que incorporan células de oráculo, quienes las empuñan, los valerosos guerreros God Eaters, surgen de su escondite. En un mundo arrasado por furiosos dioses, estos

> Combates fantásticos y un toque épico típicamente nipón suben el caché de un juego de campanillas

God Eaters luchan en una guerra desesperada. De pronto, formas de vida desconocidas llamadas "células de oráculo" comenzaron a consumir descontroladamente toda la vida que poblaba la Tierra. Su apetito voraz y su extraordinaria capacidad de adaptación les hicieron ganarse el respeto, luego el miedo y finalmente el nombre de Aragami. Frente a un enemigo completamente inmune a las armas convencionales, la sociedad se viene abajo, por lo que tendremos que pelear con estos dioses monstruosos a cara de perro. Esto es, una ensalada de batallas llenas de velocidad y dinamismo con una batería de Aragami espectacularmente creados y a los que tendremos que tumbar con una amplia gama de armas originales. La repera.

Bandai Namco | Acción, RPG
Febrero | 16+
https://es.bandainamcoent.eu

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	3/6



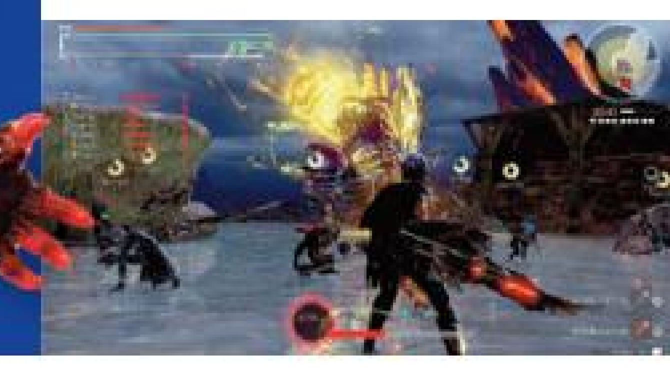




Dioses y monstruos

De lo mejor del juego es su generoso nivel de personalización y creatividad, desde las armas celestiales con las que plantamos cara a los Aragami en unos impactantes escenarios mítico-naturales, a los propios guerreros God Eaters, cada uno con sus propias herramientas y habilidades. También el multijugador nos permite una amplia experiencia personalizable, ya que podremos formar equipos en línea (hasta doce jugadores en el modo Asalto) a base de personajes ampliamente editados y que irán adquiriendo más fuerza y pericia según recorramos los territorios a defender.







Más allá de sus orígenes portátiles, «God Eater» abre para PS4 el tarro de sus esencias, con personajes, combates y armamento a la altura de unos dioses más fieros que nunca. Además, a un ritmo frenético y endiablado.

Resident Evil 2



Capcom | Acción, survival horror
Enero | 18+
www.residentevil2.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Viejos conocidos

Aquellos que conocieran el juego original reconocerán fácilmente la mayoría de localizaciones repartidas en el remake. La comisaría, los laboratorios de Umbrella, las alcantarillas… y eso que el diseño ha cambiado radicalmente. Los personajes también han sufrido una transformación acorde a los tiempos y la tecnología que corren. Especialmente uno de los enemigos principales, que se podría decir que es una mezcla entre recién llegado y una idea reciclada de otro juego de la serie, será fuente de los sustos y situaciones más peligrosas durante la aventura. Tiéntate la ropa porque lo vas a pasar francamente "mal".

Extras por descubrir

Los creadores han poblado el juego de un buen número de bonus escondidos. Los más típicos se encuentran destruyendo esculturas durante el juego, que desbloquean imágenes del desarrollo y modelos tridimensionales que se pueden ver desde el menú principal. Pero el plato fuerte viene cuando te pasas el modo principal, desbloqueando dos modos alternativos rescatados del «Resident Evil 2»: El Cuarto Superviviente y Tofu Survivor. En este último encarnas literalmente a un trozo de tofu armado, ideal para relajar el ambiente después de tanto susto.



Traslada a la perfección el espíritu del original más de dos décadas después de su lanzamiento, y logra una experiencia tan fresca como terrorífica.

La primera vez que metí el disco de «Resident Evil 2» en mi flamante PlayStation veinte años atrás fue un acontecimiento especial. Un juego del recién nacido género de los Survival Horror era algo distinto. No eres un mero espectador: tú eliges dónde va el personaje, y con la ambientación tan conseguida, te metes con facilidad en la piel del protagonista.

«Resident Evil 2» es un remake, pero no un ejercicio de nostalgia, sino una actualización a los tiempos que corren de un clásico.

Si bien Capcom ha realizado algunos cambios curiosos respecto al original de 1998, también puede apuntarse el tanto de haber realizado el juego de terror más refinado desde «Resident Evil 7», demostrando que la "fórmula zombie" sigue en la brecha.

Nada más comenzar podemos elegir entre la campaña de Claire Redfield o de Leon Kennedy, que siguen caminos similares en localización o puzzles pero muy distintos en términos de narrativa. Durante la aventura manejaremos a varios personajes más, cuya identidad vamos a dejar en el aire. El caso es que si eres un fan acérrimo de la serie seguro que te encantará esta añadidura, que expande de manera creativa un universo que quizá ya creías conocido.

Los gráficos han dejado atrás las cámaras estáticas que eran marca de la casa en los primeros capítulos de la franquicia. El nuevo aspecto, que sigue de cerca la acción de los personajes, a veces le quita la sensación de amplitud del juego original, pero también nos recuerda de una manera que no habíamos visto antes la química que hay entre los protagonistas. Las caras son mucho más expresivas, los movimientos de cámara producen efectos terroríficos, y las nuevas fórmulas para asustar te provocarán más de un paro cardiaco. Además, los impactos de nuestras armas tienen un efecto muy realista sobre los enemigos, lo que en ocasiones deja imágenes de pesadilla. Leon y Claire vuelven a dejar una aventura para el recuerdo con dos excelentes historias (y alguna más desbloqueable al pasarte el juego).

A pesar de estar cortadas bajo el mismo patrón y tener que ajustarse al mapa de ruta que marca el «Resident Evil 2» de 1998, este remake tiene razones para convertirse en un clásico por sí mismo y en la versión definitiva de uno de los juegos de miedo más respetados de todos los tiempos.

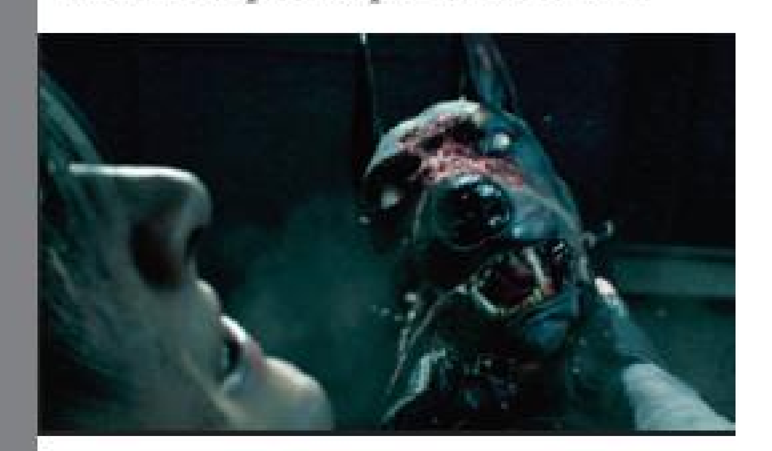
> Aunque sea un remake, las dos campañas son terroríficas, novedosas e impredecibles. Ni un segundo que no lo pases de miedo



Pese al gran salto visual, cualquier seguidor de la saga reconocerá personajes y lugares en este Remake. Los Lickers, que hacían su triunfal presentación en «RE2», son más peligrosos que nunca. Pero incluso los nuevos enemigos introducidos en el juego han conservado la estética original, adaptándose a un estilo tan terrorífico que te mantendrá algunas noches en vela.

Guía de juego

Siguiendo los patrones del «RE2», en el remake también es muy importante saber gestionar los objetos. Los ítems curativos no abundan, y la munición también escaseará en determinadas ocasiones, por lo que es preferible dejar malheridos a algunos enemigos y salir corriendo antes que intentar acabar con todos los que nos pasen por delante. De hecho, hay un enemigo en concreto contra el que no podemos hacer



nada más que huir. Durante la partida el propio juego se te va informando que hay lugares 100% seguros donde puedes darte un respiro, pero... ¿para qué están las normas en un survival horror? Para romperlas. Acuérdate de este consejo y pasarás menos miedo. O quizá no. Para romperlas. Acuérdate de este consejo y pasarás menos miedo. O quizá no. En cuanto al mapa, también es aconsejable hacer un ejercicio de memoria para elegir los caminos más apropiados a la hora de alcanzar un objetivo. Hay que tener en cuenta que pese a compartir localizaciones, los peligros de la aventura de Claire y la de Leon son distintos, así que mucho cuidado con confiarse cuando intentes pasarte el juego por segunda vez.





Far Cry New Dawn

La secuela de «Far Cry 5» nos introduce en un sorprendente mundo postapocalíptico determinado por misiones especiales y un sistema de progresión inédito en la serie.

La locura «Far Cry» vuelve a desencadenarse, esta vez en un ambiente postapocalítpico y con unas gemelas como las malísimas del cotarro, dispuestas a liarla parda. No obstante, este nuevo título de acción en un mundo abierto de la franquicia de Ubisoft nos va a sorprender desde sus postulados iniciales. Nada de una atmósfera gris y tóxica, tras la hecatombe nuclear la luz y el color resplandecen en el condado de Hope, el cual ya conocimos en «Far Cry 5».
En tal panorama, los supervivientes se reparten en facciones y disputan cada metro de un territorio hostil, donde también habitan animales, algunos mutados y con muy mala leche. Y los vehículos que podremos utilizar estarán montados con piezas de aquí y de allá a lo Mad Max. Así pues, como jugador deberemos plantar cara a la temible banda de los Salteadores, comandada por las aludidas hermanitas Mickey y Lou.
A partir de entonces, la ensalada de tiros estará lista para servirse fría y la guerra por los escasos recursos para crear armas, vehículos y todo tipo de herramientas, será encarnizada. Las Expediciones para lograr tales objetivos formará parte de la orden del día, y por primera vez en la serie. Ojo, no solo por Montana, sino también por otros estados de los USA.
Aunque los sistemas clásicos de disparos y conducción se mantienen, es fundamental la adaptación al cambio radical que supone movernos por zonas ahora devastadas. También nos determina el novedoso sistema de Progresión, basado en mejorar nuestro campamento base, punto de partida fantástico para nuestras correrías en la acción y en la lucha por salvar el pellejo. ¿Preparado para apretar el gatillo?

> El cooperativo online durante toda la campaña es una invitación a disfrutar la diversión en compañía

Ubisoft | Shooter
Febrero | 18+
https://far-cry.ubisoft.com

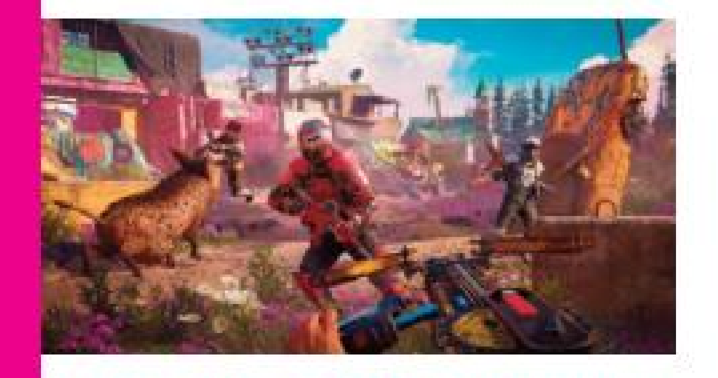
Gráficos	4/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6





Campamento base

La gran aportación a la saga es el campamento base como punto de partida. Aquí encontramos una armería, un taller mecánico o una enfermería, entre otros escenarios. Un oasis antes salir a luchar por



la supervivencia y por acumular todo el etanol posible, moneda de cambio y "alimento" de un depurado sistema de gestión de recursos que nos ayudará en nuestra progresión. En nuestro empeño, dispondremos de armas y vehículos de estilo postapocalíptico para realizar nuestras misiones, algunas con ayuda de mercenarios reclutados. Todo un reto será la liberación de fortalezas enemigas.



Aunque el mapeado se basa en el de «Far Cry 5» no es tan grande y hay zonas donde el paso está prohibido por la radioactividad. Han trascurrido 17 años, el ecosistema ha sido devastado por una explosión nuclear y los animales campan a sus anchas.

DiRT Rally 2.0

Los principales escenarios todoterreno donde acelerar, muchas opciones para personalizar, más de medio centenar de coches y realismo mágico en la conducción.

El rugido de sus motores en la primera edición nos entusiasmó. En esta segunda ocasión, además de estupendas mejoras, el mayor aliciente es contar con la licencia oficial de la FIA que integra las ocho pruebas de Rallycross, como Cataluña y SilverStone, e incluyendo media docena de rallies reales localizados en Nueva Zelanda, Argentina, España, Polonia Australia y Estado Unidos. Una propuesta todoterreno y con un nivel de realismo extremo que supone el mayor desafío en un videojuego dedicado a esta disciplina. No obstante, Codemasters ha cuidado al límite la física de los vehículos, el sistema de colisiones es una maravilla, así como la transmisión o la suspensión en los coches son de lo más solvente. De estos hay casi media docena, desde antiguos a los más potentes de la actualidad (ver recuadro), y con posibilidad de personalizarlos. Así en función de las condiciones del terreno -nevado, embarrado, lluvioso...- tendremos la posibilidad de escoger el neumático más adecuado, o también podremos configurar el coche para reducir arañazos o mejorar las partes que se adapten mejor a nuestra forma de pilotarlo. Dentro de las modalidades, muy atractiva es la de crear nuestro propio equipo. Ello nos permitirá ampliar nuestro garaje, la gestión de la plantilla de trabajadores y mejorar nuestros talleres a la hora de poner a punto nuestro coche. Cómo no, luego en carrera, el "curro" previo servirá en nuestras estrategias y progresos en todo tipo de campeonatos, tanto en el modo carrera de un jugador como en el entorno competitivo online. No lo pienses, ¡y arranca ya!

> La experiencia todoterreno más realista al volante, en media docena de rallies y con personalización a tope

Codemasteres | Conducción
Febrero | 7+
www.codemasters.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6







Garaje amplio

Tendremos más de cincuenta vehículos a disposición, los mejores de ayer y de hoy. Entre ellos el clásico Subaru Impreza 1995, y los competentes VW Polo GTI R5, Nissan Datsun 249z, el Audi



Quattro S1 E2, el Audi S1 EKS RX quattro... Un garaje completísimo, que en la modalidad crear nuestro propio equipo se irá completando a medida que vayamos cosechando victorias y ganando dinero. Las posibilidades de personalización nos permitirán trastear con todo tipo de opciones mecánicas y disfrutar aún más de nuestros coches y, en definitiva, de este desafiante simulador.



La conducción es la más realista experimentada en un «DiRT» y debemos considerar aspectos como reprise, coche. La de los vehículos y en el sistema de colisiones ofrece momentos excitantes en todo tipo de terrenos.

Kingdom Hearts III

La dupla establecida entre Square Enix y Disney vuelve a dar frutos en una nueva aventura protagonizada por personajes emblemáticos en mágicos reinos.

La unión hace la fuerza, tanto la de Square Enix con Disney, como la de sus personajes y escenarios míticos. Un nuevo y espectacular giro se nos propone en esta tercera entrega de la franquicia en la que Sora, Mickey, Goofy y demás amigos, divididos en dos grupos, deben luchar por el mismo objetivo de preservar el poder de la luz del malvado Maestro Xehanort. Una historia que se va desarrollando con intensidad y emociones varias a medida que la ligamos a todos los reinos que visitamos, con sus características y propuestas narrativas propias.
Así nos esperan los mundos de Enredados, Frozen, Piratas del Caribe, Big Hero 6, Hércules, Toy Story o Monstruos SA. Por ellos progresaremos con espíritu rolero, equipándonos constantemente y aprovechando las múltiples recompensas (cofres, monedas, coleccionables...), habilidades nuevas y niveles de experiencia. Cómo no el esquema combativo

> Durante la campaña (entre 30-35 horas) podemos disfrutar de la mayor variedad de enemigos de la saga

se mantiene y se perfecciona en su estilo hack 'n slash machacabotones, ofreciendo ejecuciones fantásticas, para repartir cera entre nescientes, los clásicos enemigos, y jefes que te asaltan no sólo al final del capítulo, sino también entre medias. No faltan para tal empeño invocaciones, transformaciones y la remozada llave espada, que ofrece ahora nuevos y espectaculares combos. Múltiples y gratificantes situaciones sorprenden en este maravilloso periplo rebosante de luz, imaginación y diseño artístico.
Ponen la guinda al pastel los acabados visual (el Unreal Engine 4 a toda potencia) y sonoro (con partitura del genial Yoko Shimomura). Corazones unidos, jamás serán vencidos.

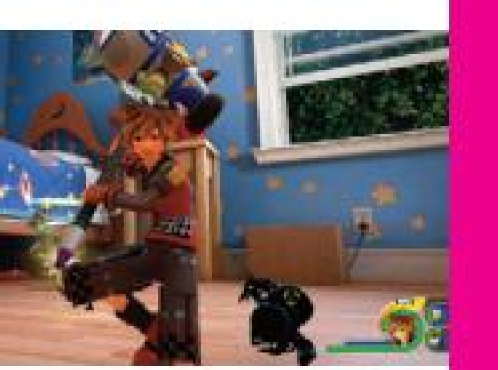


Cada reino en el juego tiene sus particularidades técnicas y visuales. Por ejemplo, el de los piratas del Mar Caribe es fotorrealista, el de Big Hero es de corte cartoon. Y en todos ellos la jugabilidad estará salpicada de escenas propias encajadas perfectamente. Todo en armonía.

Square Enix | Acción, RPG
Enero | 12+
www.kingdomhearts.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6







Armonía absoluta

El gran acierto de esta entrega es la adaptación de la jugabilidad a cada reino. Estos tienen características distintas y muchas vertientes, de tal manera que tendremos la sensación de estar



jugando a muchos juegos en uno. La cohesión, no obstante, es una premisa que se mantiene en el argumento, reconduciendo líneas narrativas de los títulos anteriores, quizás un tanto liosas. También, conserva sin fisuras los estilos de las dos compañías espirituales del juego, Square Enix y Disney, y la armonía entre personajes de videojuegos y escenarios de animación es total.




LEGO
DC
SÚPER VILLANOS
YA DISPONIBLE
7
www.pegi.info
LEGO DC SUPER VILLAINS software © 2018 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2018 The LEGO Group. © 2018 Disney/Pixar. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. © 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo. "PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s18)
PS4
XBOX ONE
LEGO GAMES
games
WB GAMES

Ace Combat 7
Skies Unknown

Cruzar el cielo armado hasta los dientes no tiene por qué ser una experiencia exclusivamente bélica.«Ace Combat 7» se atreve a filosofar mientras lanza misiles aire-aire.

En videojuegos hay dos tipos de simuladores aéreos: las diabluras sencillas como «Afterburner» o «HAWX», y aquellos títulos en los que tu avión explota porque se te olvidó sacar el tren de aterrizaje al tomar tierra, como «Falcon 4.0». Sin renunciar a determinados elementos realistas, «Ace Combat» siempre se ha acercado a la diversión pura y dura, y en su séptima entrega no puedes esperar grandes cambios. Ambientado en el mismo universo ficticio que todas las anteriores entregas numeradas, la historia es una completa locura que mezcla política, reflexiones existenciales y animadversión por los drones. Una simple excusa para descargar nuestra artillería aerotransportada.
Por suerte, la facilidad de manejo también es marca de la casa, y no te costará nada ponerte a los mando de cualquier aeronave. Algo más difícil es cumplir los múltiples objetivos que a menudo se te plantean, que

> Ace Combat 7 conserva el espíritu cinematográfico de las últimas entregas con un refinado aspecto visual

parecen diseñados para ser superados en un inexistente modo cooperativo. Tanto el multijugador como el modo solitario comparten un modo de progresión que permite comprar con tu puntuación del juego diferentes aviones divididos por clases. Te recomendamos que evites invertir en aeronaves como el A-10 Thunderbolt, porque hay muy pocas misiones donde tengas que enfrentarte a objetivos terrestres.
«Ace Combat 7: Skies Unknown» se convierte nada más lanzarse en el mejor juego de su género para consolas. No solo porque sea un título notable, sino porque es el único representante actual de combates aéreos. Si te gustan los aviones no lo dudes, pero tampoco esperes una gran revolución.

Bandai Namco | Simulador
Enero | 16+
www.bandainamcoent.com

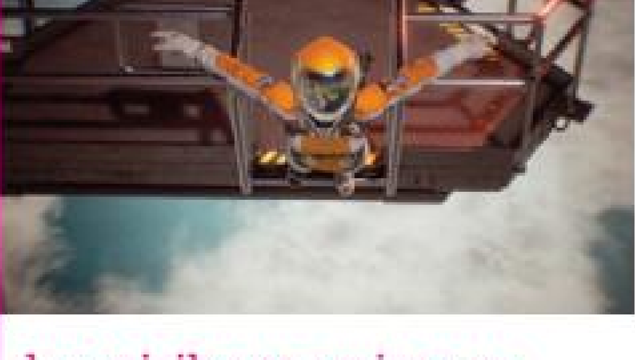
Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6





Volar en compañía

El modo multijugador es exclusivamente competitivo, pero tanto el formato todos contra todos como el duelo a muerte por equipos son muy entretenidos.
La facilidad para esquivar



los misiles enemigos se convierte en un arma de doble filo en el uno contra uno, porque alarga unos minutos las persecuciones contra enemigos humanos. Si vamos por equipos, la velocidad de combate aumenta, ya que es más fácil abatir a los rivales por muy escurridizos que sean. Así el cielo se convierte en un espacio de combate compartido.





Parecía difícil superar el nivel gráfico de los anteriores juegos, pero «Skies Unknown» toca el cielo de los simuladores aéreos para consola con una representación de los aviones y del combate brillantes. Un garbeo entre nubes sencillamente de alucine.



Spike Volleyball

También el noble de deporte del volleyball tiene su simulador.

Y ojito que «Spike Volleyball» ofrece la altura requerida de la red y por los millones de aficionados que practican esta disciplina. Para empezar, cuenta con 50 selecciones nacionales masculinas y femeninas para elegir y



disputar espectaculares partidos utilizando todo tipo de tácticas que están homologadas por entrenadores auténticos. Además, podemos gestionar nuestro propio equipo y llevarlo al máximo nivel en el modo Carrera. Múltiples torneos internacionales y muchas horas de competición nos esperan en local u online para que nos inscribamos cuando lo deseemos.

En cuanto a la jugabilidad, el título ofrece todo lo que pudiera demandar este deporte. Así tendremos remates, bloqueos, dejadas... las jugadas propias de la práctica del volleyball están reproducidas de forma realista mediante captura de movimientos y gracias a la potencia del Unreal Engine 4. Un dinamismo en la cancha que nos sorprenderá cuando empecemos a pillarle el tranquillo. Cómo no, del jugador se esperará habilidad con el mando demostrando velocidad y reflejos en la coordinación de botones con sentido de juego en equipo.



BigBen Interactive | Deporte | Februrol | 3+
www.startrekgame.com

Gráficos	3/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

UP: Cumple la misión de satisfacer a los jugones que les gusta el volleyball. Las tácticas de entrenadores profesionales
DOWN: Simulador con buenas intenciones, pero le falta pulir los detalles.



Trials Rising

No se había perdido por el monte, ni escacharrado el motor, la saga «Trials» sigue vivita y "moteando".

De la mano de Ubisoft regresa una entrega vibrante que desparrama adrenalina con cada acrobacia que realizamos. Las pruebas son todo un desafío y en escenarios donde a algún loco se



le ocurrió la idea de que era un buen sitio para morir, o al menos para pegarse una leche de leyenda. Acaso hacer un triple mortal hacia atrás desde la torre Eiffel o cabalgar un alud en el mismísimo Everest, serán retos para los más bravos y a riesgo que vengan con factura. También con mucha diversión, porque los chicos de RedLynx han sabido dotar al juego de muchas características, más competición, mayor número de pistas y epatantes gráficos. Cómo no, la competición es lo principal, y ésta se extenderá por increíbles y emocionantes pistas por todo el planeta. También podremos hacer nuestra carrera empezando desde cero, realizando cada vez más desafíos y mejores con la esperanza de conseguir patrocinadores que nos ayuden en nuestra progresión. De lo más molón es el modo Moto Tándem, también la personalización que podemos hacer de nuestra moto y trajes, con la opción de compartirlo con la comunidad.



Ubisoft | Conducción | Febrero | 3+
www.bigbeninteractive.es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

UP: Los desafíos son muy locos y divertidos. El modo Moto Tándem en el que dos jugadores se dividen el control de la moto
DOWN: Falta un poco de variedad en los retos y más competidores.



Con la divisa Tom Clancy's de aval, volvemos al combate urbano

The Division 2

Ubisoft aplica su fórmula de que las segundas partes son mejores, puliendo los detalles dejados atrás e implementando a mejor lo que ya era bueno. Siete años después de lo descrito en el primer juego, el caos llega Washington DC. Nuestra misión: frenar el virus y darle "matarile" a cuanto desmandado nos apunte con un arma.

Nuevo escenario

Del nevado Manhattan al soleado Washington. En este nuevo mundo -un 20% más grande- deberemos combatir el virus, más extendido y en su nivel más crítico para la supervivencia de la Humanidad. Nos moveremos por escenarios más abiertos y variados, desde solitarios centros comerciales a zonas boscosas y anegadas por el agua; y habrá mayor presencia de civiles en las calles.



Medios para la lucha

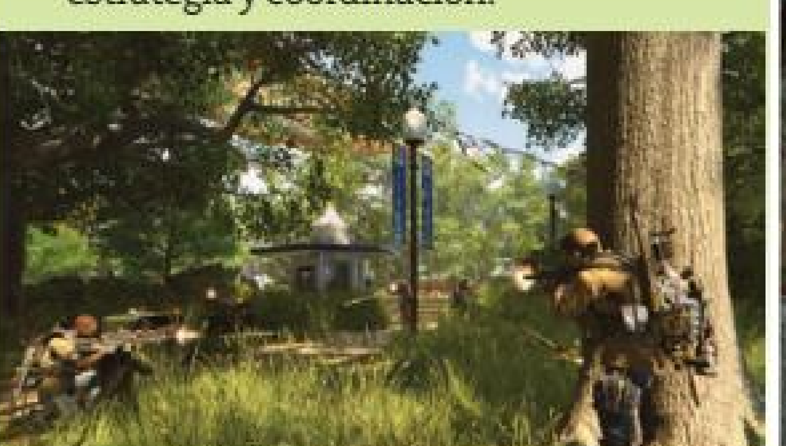
Distintos grupos de enemigos pugnan por el control de la ciudad. Tú, como miembro de The Division en cualquiera de sus tres especializaciones y con sus habilidades añadidas, debes frenarlos y evitar el caos total. Por fortuna, podrás echar mano de un potente y futurista arsenal, desde un versátil lanzagranadas, un dron de asalto, una mina rastreadora o una sofisticada ballesta.

Endgame de quilates

El endgame de «The Division 2» será realmente goloso. La idea es que el tiempo invertido en el juego tenga su recompensa. Ojo, no tendremos que esperar hasta el final de la historia para disfrutar de más contenidos, ni ser obligados a comprarlos como DLC o Pase de temporada; llegando al nivel 30 dispondremos de nuevos modos de juego, recompensas y desafíos de nivel.

Combate coordinado

Al incrementarse el tamaño de los escenarios, los combates tenderán a ser más frontales, masivos y espectaculares. Uno de los grandes alicientes de esta secuela serán los raids o incursiones de hasta ocho jugadores. La idea de Ubisoft Massive es elevar el listón en la forma de combatir y operar en grupo, teniendo en cuenta situaciones que requieran mayor estrategia y coordinación.



Puliendo detalles

El primer juego fue bien recibido por público y crítica, pero quedaron detalles por pulir. En la segunda parte se pondrá más acento en la progresión del personaje y los enemigos tendrán más recursos y posibilidades de hacernos frente. La evolución del motor Snowdrop promete mostrar escenarios más vivos y variados, por ejemplo, con agua y vegetación más dinámicos a nuestro paso.

• Reserva

Lanzamiento 15 de febrero

Metro Exodus



• Reserva

Lanzamiento 15 de febrero

Far Cry New Dawn



• Reserva

Lanzamiento 15 de febrero

Jump Force



• Reserva

Lanzamiento el 22 de febrero

ANTHEM





• Reserva

Lanzamiento 15 de febrero

Crackdown 3



• Reserva

Lanzamiento 26 de febrero

Dirt Rally 2.0



• Reserva

Lanzamiento 15 de marzo

The Division 2



*Reserva para conseguir acceso a la beta privada del 7 al 11 de febrero y el DLC Pack Defensor del Capitolio.

Rincón del Jugador

7 Razones...

Para comprar «RED DEAD REDEMPTION 2»

Posiblemente la obra maestra de Rockstar no necesita convencer a nadie de sus prodigios, ya que su calidad insuperable habla por sí sola. Pero, por si acaso, allá van unas cuantas razones más para no perdérsela.:

1. Épica western. De Ford a Eastwood pasando por Leone, este juegazo supura el genuino aroma del mejor Far West cinematográfico por todos sus poros. Una auténtica declaración de amor al western que nos enamora.
2. Forajidos míticos. Labrado a conciencia y pulido con arte, el argumento es una maravilla de la narrativa. Las peripecias de Arthur Morgan y la banda de los Van der Linde, con todos sus giros y hallazgos, se graban a fuego en nuestra mente.
3. Toma de decisiones. Como buen ejemplo de juego maduro y con calado psicológico, nuestras acciones morales tendrán un peso específico en la aventura, pudiendo elegir si estamos del lado de la ley o de la villanía. Un dilema apasionante.
4. Duelos al sol. Pero, por encima de todo, el olor a pólvora es el perfume de seducción de "RDR2". Gracias a su impresionante arsenal de 50 tipos de armas, tendremos aseguradas unas escenas de acción y unos tiroteos míticos.
5. Naturaleza salvaje. Otro de los grandes hallazgos es su amor por la ecología y el medio ambiente (caza y pesca incluidas): más de 200 especies animales crearán un ecosistema vivo y en continua evolución ante nuestros pasmados ojos.
6. Mil y un detalles. Simplemente apabullante es el nivel de detalle de esta "bestia": mapas y territorios, llanuras, pueblos, climatología, personajes... Todo adquiere unas dimensiones épicas para dejarnos con la boca abierta a cada paso.
7. Hermano caballo. De remate, la conexión casi espiritual entre nuestro protagonista y su caballo le da ese toque emocionante y majestuoso que redondea un título muy especial y que tardará en borrarse de nuestra memoria.



Las chicas son guerreras

La Redfield con un par

Claire Redfield, la hermana del protagonista del primer «Resident Evil», se estrenó en los videojuegos en «Resident Evil 2», y lo hizo pisando fuerte. Luego volvería como protagonista en «Code Veronica», pero este juego fue el que de verdad sentó las bases de su personalidad. Mientras que a Leon S. Kennedy se le presenta como un novato confundido por unas circunstancias que se ve incapaz de afrontar, Claire se muestra firme y dispuesta a ayudar a todo aquel que lo necesite. Quiere llegar al meollo de cómo empezó todo con Umbrella Corporation, y su aparente juventud no le impide afrontar el reto con tenacidad, a diferencia de los estereotipos femeninos que poblaban los videojuegos a finales de los noventa. En «Code: Veronica» volvía a hacer gala de su entereza cuando le tocó explorar una remota isla donde se había declarado un brote de Virus-T. Su diseño se endureció entonces, para mostrar físicamente cómo le afectaron los acontecimientos de Racoon City. Aunque no volvió a protagonizar ningún juego, se erigió como un modelo del empoderamiento femenino en los videojuegos, como luego serían Joanna Dark de «Perfect Dark», Lighting de «Final Fantasy» o la nueva Lara Croft.



Nos preguntamos...

1. ¿Funcionará PlayStation Now, el "Netflix" de PlayStation? La verdad es que pinta muy bien: un catálogo de 600 juegos clásicos de PS2, PS3 y PS4 al alcance del usuario vía streaming. El experimento ya está dando sus primeros pasos, la idea promete y la oferta es magnífica. Lástima que la PSOne se quede fuera, de momento..
2. ¿Cuándo terminará la fiebre «Pokémon GO»? Esquivando patinetes, segways, boñigas de caballo que los agentes del orden no recogen y, sobre todo, hordas de zombis buscando a Pikachu con el móvil, los paseantes de El Retiro no damos abasto. Encima, con la fetén pulsera Pocket Auto Catch para cazarlos, ¿quién se puede resistir?
3. ¿Por qué fracasó el canal de eSports de Movistar +? Fue uno de los primeros disgustos de 2019, que invita a reflexionar sobre la "burbuja" (o no) de los eSports en los medios "tradicionales". Quizá la parrilla no era tan potente como se pensaba o, simplemente, el televidente reclama otro tipo de contenidos y picadillos.
4. ¿Se aplicará la "Ley Mordaza" a «RIOT: Civil Unrest»? Pues no demos ideas, porque este "simulador de manifas" -que incluye el 15-M o la Primavera Árabe- es uno de los títulos que más runrún está provocando en redes sociales. Aunque su intención es buena y "dual", la cosa está tan calentita que mejor no poner mechas.

Vuestros juegos favoritos



1 FIFA 19
Licencias para dar y tomar, su nuevo sistema 50/50 Battles, el imbatible Ultimate Team (FUT), hiperrealismo sobre el césped... FIFA sigue siendo el rey.



2 Red Dead Redemption 2
Cientos de horas de juego, decenas de secuencias memorables e incontables amaneceres constatan la máxima de Rockstar de que el juego y el jugador son siempre lo primero. Una obra maestra.



3 NBA 2K19
Visual Concepts logra el juego más inmersivo y emocionante de la mayor franquicia de basket, con novedades jugosas y un amor por la canasta sin rival. Entre los mejores, por derecho propio.



4 Super Smash Bros. Ultimate
Nintendo Switch reúne al grupo más diverso y peleón de personajes icónicos. Un festín de gloriosos combates para el disfrute de toda la familia.

5 Marvel's Spider-Man
Stan-Lee estaría orgulloso de cómo su mítico personaje es tratado en este título de Insomniac lleno de combates brutales, enemigos acérrimos y un mundo abierto sencillamente brillante.

Retrato robot
Travis Touchdown



- **EDAD:** 37 tacos le han caído en su última aventura, "Travis Strikes Again". Y es que el tiempo también pasa hasta para los "proto-influencers" con alma rockera.
- **APARIENCIA:** Todo un poema: chupa de vinilo color chorizo, peinado estratosférico, complementos imposibles, gafas color lavavajillas de limón... Nuestro hombre es todo un icono de la moda, o la anti-moda, y tiene que predicar con el ejemplo.
- **CURRÍCULUM:** Mas bien "ridiculum", aunque su fama de otaku trasnochado tal vez camufla un pasado traumático, con sus padres asesinados de forma brutal y un hermano gemelo con el que tiene la misma relación que Isco con Solari. Todo esto, unido a su consumo indiscriminado de westling, pop nipón y otros grumos de la cultura basura, ha forjado una personalidad de lo más inestable en el mozo.
- **ARMAS:** Aparte de su chulería manifiesta y su personalidad de "sobradete", Travis posee un arma infalible con la que corta por lo sano a cualquier brasas que se le arrime: su katana, que a lo largo del tiempo ha ido mutando y perfeccionándose hasta convertirse en todo un arma de destrucción masiva y hacer de él un killer de postín.
- **FUTURO:** Aquí el menda tiene más vidas que un gato, por lo que nunca hay que darle por muerto. Así que, mientras «No More Heroes» rumia una siguiente entrega, Travis mata el tiempo con alguna de sus múltiples conquistas (Sylvia Christel, inolvidable) o saca a pasear a su minina Jeane por los parques de Santra Destroy. Que también tiene su corazoncito.



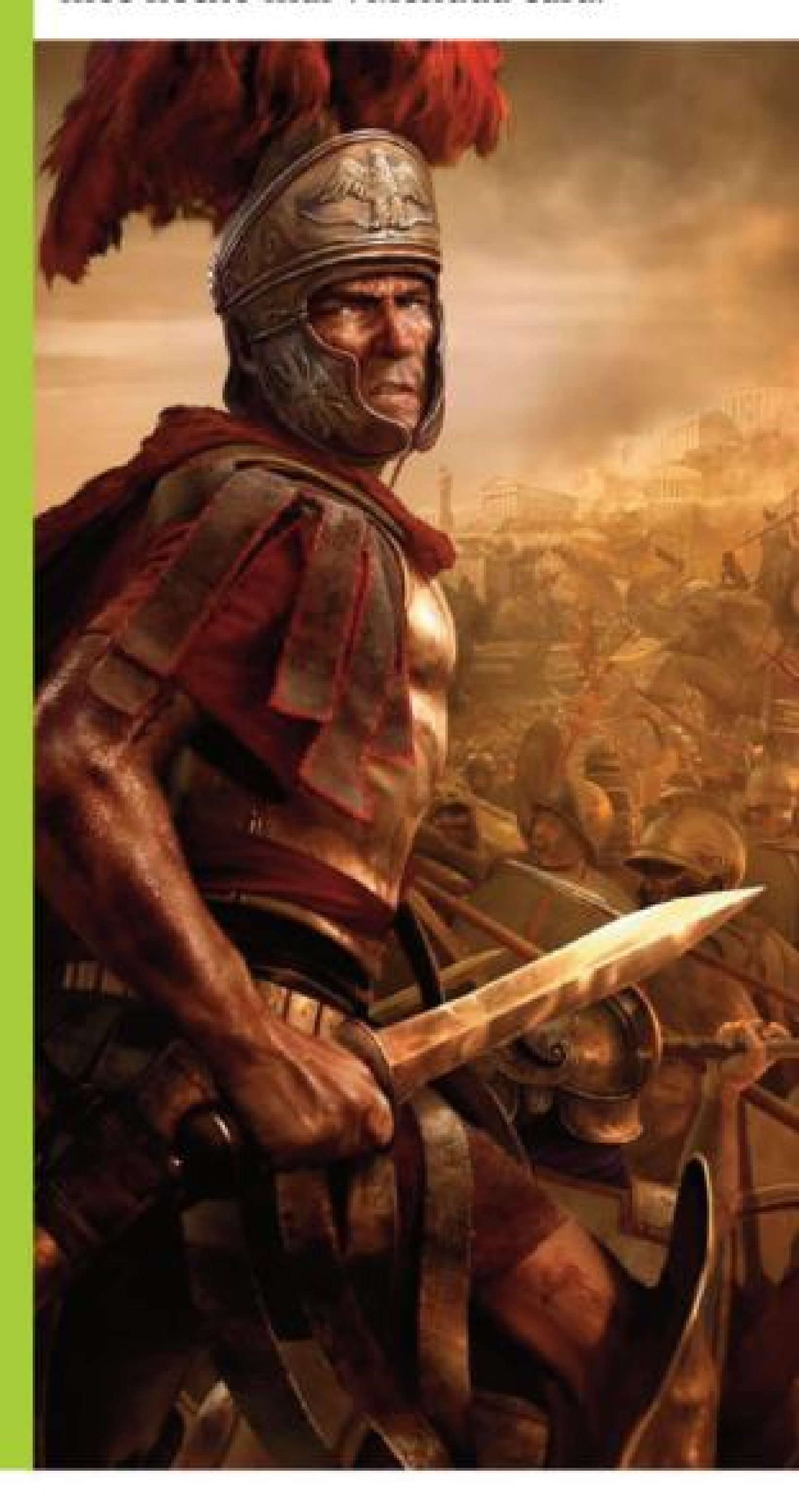
Te lo dice Galibo...

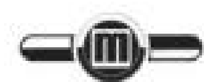
¡Os hemos escuchado!

Para las compañías desarrolladoras de videojuegos es muy importante que su comunidad se quede con la idea de que se la escucha a la hora de introducir cambios en el juego. "¡Habéis estado pidiendo esto, y os vamos a hacer caso!". Suena bonito, pero a mí el tema no me convence. ¿Es admirable que sean los jugadores los que se den cuenta de los fallos de equilibrio? ¿Cómo es posible que el equipo de pruebas internas no detectase de que tal o cual ataque hacía demasiado daño y que ahora haya que reducirlo en un 50% con un parche?

Escuchar a los jugadores está muy bien, pero se supone que los expertos en hacer videojuegos son ellos, no los jugadores. A mi modo de ver, quieren pintar como algo muy positivo ("¡Tenemos en cuenta vuestras observaciones!") algo que en realidad revela su propia incompetencia a la hora de ofrecer un producto bien acabado.

En mis tiempos, lo que tenía prestigio de verdad es que los creadores jugasen a fondo con sus propias obras antes de publicarlas. Pero imagino que ya nadie tiene tiempo para eso y se sigue la política de "Ya nos dirán lo que hemos hecho mal". Menuda cara.





AL FILO DE LA KATANA

Espadas afiladas y milenarias en alto porque el filón samurái y feudal no es que nunca se haya ido: es que se establece firmemente como una de las tendencias jugonas del año. Repasamos algunos de los hits de tan gozosa resurrección

De los géneros que más fascinación han provocado en el jugón siempre ha sido el Japón feudal y guerrero, una etapa repleta de fieros señores feudales, samuráis con la espada a punto de nieve y unos trajes churriguerescos y escandalosos. Así, no es de extrañar que haya una buena colección de títulos recientes y venideros centrados en el rollo Shogun y aledaños. Uno de ellos es **«Sekiro: Shadows Die Twice»**, un espectacular juego de acción made in Activision localizado en la era Sengoku (finales de siglo XVI) donde nos pondremos en la piel de un guerrero noble apodado "lobo de un solo brazo" clamando venganza contra su archienemigo. A finales de marzo lo tendremos en nuestras consolas. Un poco (o bastante, ya que aún está en desarrollo) más tarde llegará **«Ghost of Tsushima»**, una joyita de Sucker Punch para PS4 ambientada en el siglo XIII y que gira en torno a la tan manida figura del "último samurái", Jin Sakai, que tendrá que dominar un estilo de lucha letal y fantasmal para derrotar a las fuerzas mongolas invasoras. Un título de lo más prometedor, sin duda.

Franquicias clásicas debidamente restauradas, novedades relucientes y alguna vuelta de tuerca de lo más cool definen este resurgimiento de una corriente que siempre triunfa en territorio consolero, aportando acción y belleza.

Samuráis legendarios y vanguardistas

Mención aparte merecen los clásicos remasterizados y "tuneados". Sin ir más lejos, **«Onimusha Warlords»**, una de las sagas más señeras de Capcom (fue el primer título en vener más de un millón de copias en PS2) que acaba de aterrizar en formato de descarga digital con jugosas novedades y un look realmente espectacular. Aunque, por supuesto, en este género también se admiten vanguardias y futurismos. Que se lo digan al bueno de Travis Touchdown en su reciente **«Travis Strikes Again: No More Heroes»** para Nintendo Switch, una auténtica salvajada neopunk y ciberkiller que puede provocar urticaria para los puristas pero que, realmente, es tan divertida como una de Tarantino empapada en sake. En este sentido tampoco hay que olvidar su "versión femenina": la sigilosa, peligrosa y preciosa **«Bayonetta»**, cuyas aventuras entre samuráis y nigromantes tendrán una tercera entrega en menos que canta un gallo (esperemos). Y es que, ya se sabe, en franquicias más o menos veteranas hay que armarse de paciencia. Por ejemplo, con iconos tan veteranos y venerados como «Samurai Shodown» o «Dynasty Warriors», que suman más entregas que un culebrón venezolano y cuyas resurrecciones siempre están a la orden del día. De momento, este año tendremos **«Samurai Spirit»** (ambicioso reboot de la franquicia de SNK) y película de "Dynasty Warriors", algo es algo. Y ojo porque también llegará esta primavera el fantástico **«Fire Emblem: Three Houses»** (Nintendo Switch) para cerrar el círculo de un sangriento almendro en flor que nunca deja de brotar.

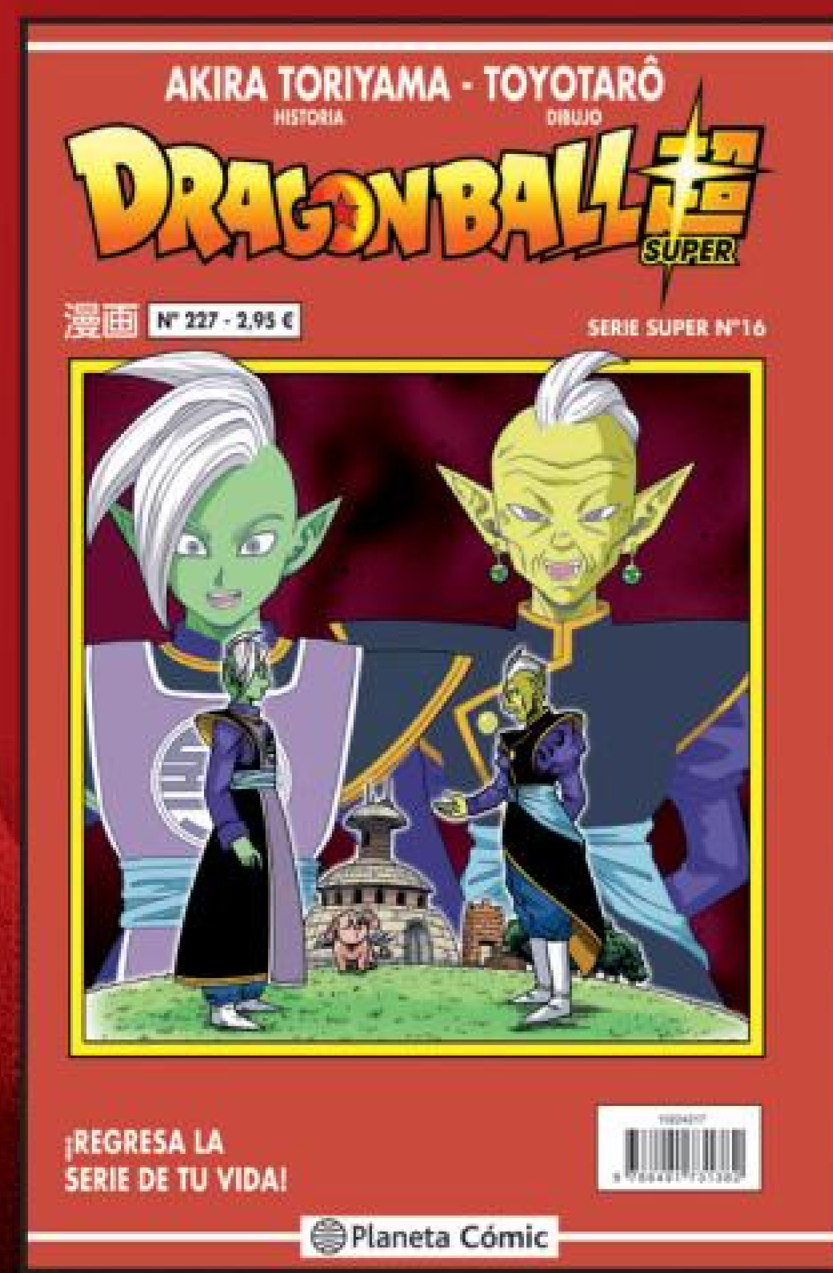


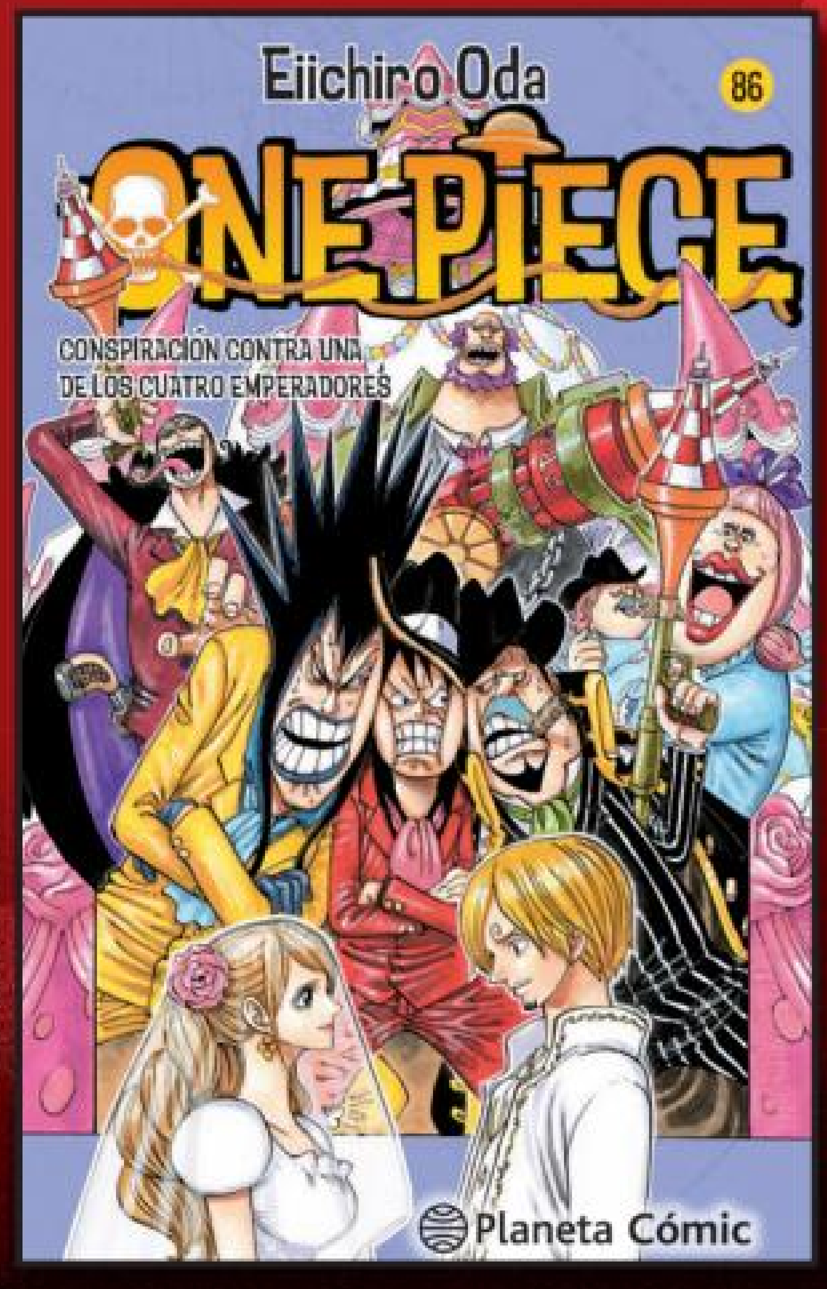
Los héroes de Jump Force

están en Planeta Cómic









Inscríbete a nuestro boletín de novedades en: **www.planetacomic.com**

BLOG: www.planetadelibros.com/blog/comics | FACEBOOK/TWITTER/INSTAGRAM/YOUTUBE: PlanetadComic






DE LOS PRODUCTORES DE
TITANIC Y AVATAR
ALITA
ÁNGEL DE COMBATE
UN ÁNGEL CAE.
UN GUERRERO NACE.
15 DE FEBRERO EN CINES
REAL D 3D
IMAX
WWW.ALITA.ES